'97春 東京ゲームショウ発表の最新タイトルを緊急掲載！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

Weekly

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年4月25日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻13号通巻169号
SOFT BANK
390 YEN
SEGASATURN ©セガ・エンタープライゼス

特集 XBANDしようよ！ 春から始めるセガサターンネットワークス

セガサターン最新ソフト満載！
同級生2
機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動
スカイターゲット
マジカルホッパーズ
コマンド&コンカー
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
峠KING THE SPIRITS2

特報！
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
AZEL -パンツァードラグーンRPG(仮)-
街/下級生
リアルサウンド～風のリグレット～
機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～
スーパーロボット大戦F

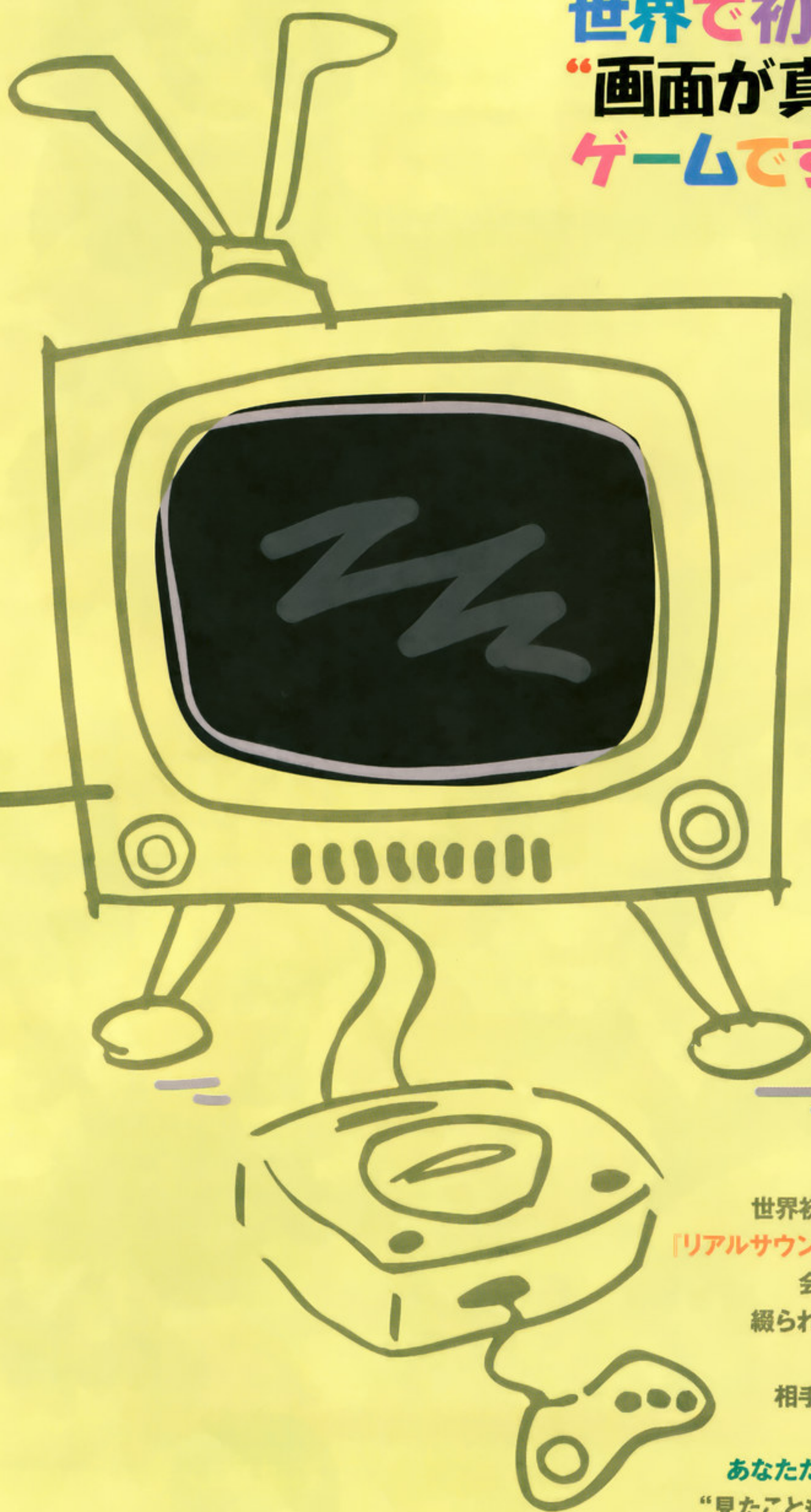
SONIC THE HEDGEHOG
The most famous

セガサターンCOMPLETE GUIDE！
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
メタルスラッグ

サターンにソニックが帰ってきた！
ソニックジャム

1997 04/25 Vol.13

セガサターンマガジン 1997● 4月25日号 ●Vol.13 特集 XBANDしようよ！ 春から始めるセガサターンネットワークス SOFT BANK

『リアルサウンド』は、世界で初めての“画面が真っ暗”なゲームです。

世界初の“聞く”ゲーム
『リアルサウンド ～風のリグレット～』は
会話と音楽と効果音だけで
綴られる、ラブストーリー。
あなたが主人公“博司”となって
相手の女性に対する反応や
次の行動を選択し、
あなただけの物語を創っていきます。
“見たこともない”ほどステキなドラマが
あなたのイメージの中から生まれます。

ハイプリエステス先生の
だれでもわかる(カンタン)マジドロ講座

MAGICAL DROP III ™

©DATA EAST

KAITAHITO ASUKA・WAKABAYASHI

連載まんが マジドロのプリちゃん™ 第1話
『プリちゃんマジ3の基本操作を教えてあげる♡(ざま)』の巻

1
あ、新しいゲームかも〜
あー あれは マジドロシリーズの最新版だね。
マジカルドロップ3 とれたて増刊号

2
やりたいけど〜やり方が分かんないかも〜
え〜ん
ごめん。ウチも分からん…

3
というアナタのハイプリエステス登場ざます!!
きゃああああああっ!!!

5
まずは上から迫ってくるドロップを『取る』『投げる』!!!
同色なら何個でも取れます!
ここと
ここを一緒に持てます
ノーギャラですー
自分はこのピエロ君を動かすざます。

6
同色縦3つ以上で消えるざます。
この3つを置いたとしたら
同色で隣接しているのが全て消えます!!
消した時に隣接した同色ドロップも一緒に消えるざます。

7
あれ?このガラのドロップは何やねん?
これはスペシャル玉といって画面上に出ている同色ドロップと一緒に消すと全て消える効果があるざます。
※マジドロ3よりスペシャル玉は同色の玉と一緒に持てるようになりました。

8
次!!
『おじゃま玉』これはいくつ並べても消えないざます。
となりあったドロップが消える時全てのおじゃま玉が同色ドロップに変化するざます。
同色ドロップに変化!!!
ここ
移動
ここ
隣でノーマルドロップも消すと…
注目

9
ねー、何かオマケとかー、つかないの〜?
教えて欲しいかも〜
困ったざますね…
そんな事もあろうかと…

10
散々なフロクをつけたざます。
えーっ?! 聞きたいかもーっ
それは次回お話しするざますっ
…あの〜お客さん、店の中で騒がないで下さい。
キュー
今言えよなー
とほほでスー

つづくんだも〜ん
次号→『あにエーん』の巻へつづく

さあ、一体どんなフロクがついてくるというのか・・・!? 次回を待て!(マジ3担当談)

うれたてキャンペーン計画中!

SEGASATURN

コマンド選択型
アドベンチャー

エルフを狩るモノたち

人気マンガ「エルフを狩るモノたち」が
サターンに登場。
今度はゲームで脱がせまくり！

4月25日発売予定
2枚組 価格7800円

- 「月刊電撃コミックガオ！」で好評連載中！
- 120万部突破！ 単行本DX、①〜⑤巻発売中
- ビデオ&レーザーディスク Vol.1 発売中 毎月リリース！
- 文庫化決定！
- テレビ版サウンドトラック発売中
- ドラマCD ①〜③、ドラマCDサウンドトラック発売中

ポチ
「そこにはお前さん達が探しているエルフ、ダークエルフ族のガーベラがいるはずじゃ！」

豊富なアニメーションムービーや多くのイベントシーンなど、キャラクターの魅力いっぱいでゲームが進行します。

TV版のクオリティを再現。
ボリュームあるストーリーを展開！

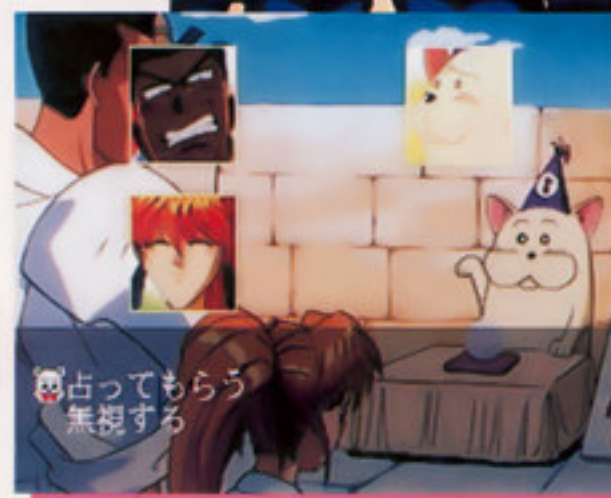
見る
話す
取る
使う
移動

あなたの行動で、キャラ達が様々なセリフやリアクションを返します。

占ってもらう
無視する

※画面写真は開発中のものです。

★声優たちによる、おまけCD付き！
★購入者にポスターをプレゼント（初回限定）

関 智一　宮村 優子　富沢 美知恵　三石 琴乃

オリジナルテレカが当たる！

●「エルフを狩るモノたち」ソフトに入っているアンケートハガキにお答え下さい。

◀抽選でオリジナルテレカをプレゼントいたします。

■プレイステーション版
「エルフを狩るモノたち」 ー花札編ー　**今夏発売予定**

ALTRON
TEL03-3440-0603 株式会社アルトロン
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

キャスト

キィマ：白鳥　由里
（ぼくの地球を守って　坂口亜梨子役）

タロン：檜山　修之
（幽遊白書　飛影役）

エプイ：徳丸　完
（銀河英雄伝説　パエッタ役）

ラムイ：石森　建幸
（ナンとジョー先生　ペイジ役）

ヤ　ム：山野井　仁
（WOW WOW［グーフィー］ウィリー役）

沼の老人・魔：長嶝　高士
（銀河戦国英雄伝ライ　李福役）

アスニク・ペールゥ：川村　万梨阿
（美少女戦士セーラームーンS　ユージアル役）

ヘラル：橘　ひかり

ナレーター：有馬　瑞香

初回プレスだけの特典!!
書き下ろしイラストデータプレゼント

伝説は甦る!!

プラネットブルート神話

赤い角笛

都築和彦 CG画集
CD-ROM 2枚組

■Macintosh 動作環境
本　体：Macintosh LCII 以降（PowerMac 対応）
システムソフトウェア：漢字Talk7.5 以上
メモリ：8MB以上の空メモリ
ディスプレイ：640×480ドット（13インチ）
　3万2千色以上を表示可能なもの
　（フルカラー推奨）
CD-ROMドライブ：倍速以上で読み出し可能なもの

■Windows 動作環境
本　体：i486、33MHz以上のCPU
システムソフトウェア：Microsoft Windows 95、NT、3.1*
　または上記のOSに上位互換のあるもの
ディスプレイ：640×480ドット／ハイカラー（3万2千色）
　以上を表示可能なもの（フルカラー対応）
　（ディスプレイドライバーは最新のものにして下さい）
サウンドボード：8Bit、22KHzのPCMサウンドが再生可能なもの
CD-ROMドライブ；倍速以上で読み出し可能なもの
その他：マウス、ヘッドフォンまたはアンプ内蔵のスピーカー
＊Windows 3.1のみ256色での表示になります。

CGイラストレーターで有名な **都築和彦のCG画集「赤い角笛」** をディジタル画集としてCD-ROM化しました。書籍版の90点にも及ぶオリジナルのフルカラー画集をすべてディジタルデータで集録し、**今回CD-ROM版のみの書き下ろしCG**も特別に収録。またイラストに沿ったバックストーリーを **「ぼくの地球を守って 坂口亜梨子」役の白鳥由里、「幽遊白書 飛影」役の檜山修之**を初めとする人気声優陣を起用し、壮大なオーケストラをバックに120分を越える**超大作ラジオドラマ**を収録しました。今までのCD-ROM画集にないボリュームをお届けするために、**CD-ROM2枚組** に仕上がっています。

開発：
コンピューターコンサルタント株式会社
〒532 大阪市淀川区木川東4丁目16-20（ココスビル）
COCOS Tel. (06)390-4525 Fax. (06)390-4500

販売：
SOFT BANK ソフトバンク株式会社

標準価格 **￥6,800**（税別）

を、あなたに伝えたい…。

ON SALE
97年4月25日(金)
CD-ROM 3枚組
希望小売価格
7,800円
(税別)

推奨年齢
年齢制限
18才以上

Contents

セガサターンマガジン
1997年4月25日号 Vol.13
1997 SOFTBANK CORP.

•SEGASATURN PRESS!

表紙CG:「ソニックジャム」
作製:セガ・エンタープライゼス ソニックチーム 上川祐司
カバーデザイン:Stone Age(村田雅英)

•GAME INDEX•

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS& INFORMATION

東京ゲームショウ超速報！

ついに今年も、日本最大のコンピュータゲームの祭典がやってきた。4月4日～6日の3日間、「東京ゲームショウ '97 春」が東京ビッグサイトにて開催。まず、4日の特別招待日から、多くの新作ソフトが発表されたほか、「CESA大賞 '96」の授賞式なども行われた。見ごと、CESA大賞には「サクラ大戦」が受賞。セガ陣営にもうれしい1日となった。また、一般公開日の5日、6日は、声優のステージやメーカーブース内での各種イベントなどが華やかに行われ、大盛況に終わった。まず今回は、東京ゲームショウ超速報と題し、新作タイトルなどをお伝えしよう。

コンピュータソフトウェア協会（略称：CESA）の主催の「東京ゲームショウ」は、有明・東京ビッグサイトで開催される、昨年からスタートしたコンピュータゲームの祭典。今年は4月4日～6日の3日間で行われ、連日、かなりの盛り上がりを見せた。

セガ

新作ソフトがラッシュラッシュ！

東京ゲームショウ会場の入り口を入ると、一番最初に出会うブース、セガ。燃えるような赤を基調としたカラーリングにブラックのロゴ「THIS IS COOL」がセンスの良さを強調していたセガのブースには、話題の新作がたくさん用意され、今回のショウで1、2を争う充実度をユーザーに与えていた。中でも「プロジェクトソニック」の統一キャッチのもと、華やかなイメージを放っていたソニック最新作の「ソニック ジャム」。帰ってきた超音速アクションと最新技術によって描かれたポリゴンのソニックは、多くの人の目を釘付けにしていた。また、セガブースでは、メインステージで30分おきに新作の最新情報を開発者自らが語る舞台が設けられており、今後のセガサターンの新作＆話題作ラッシュぶりを見せつけていた。ちなみに、初日の夕方には、CESA大賞の発表も終わったが、セガはなんと22部門のうち、大賞を含む8部門を獲得（詳細はP.16へ）！　受付に並べられたトロフィーがサターンソフトの質の高さに華を添えていたぞ。

これから春から夏にかけての新作ラッシュはハンパじゃないセガサターンのラインナップ。メインステージでひっきりなしに流されていた最新作の映像も見ているだけでもう満腹だったぞ。

ソニックジャム 詳細はP26へ

「ソニックの本当の新作は年末に」とセガの中氏。最後に気になる画面も。

セガツーリングカー・チャンピオンシップ 詳細はP32へ

AM分室木口氏と高部氏が登場。「歴史を変えるレースにします」とも。

AZELパンツァードラグーンRPG 詳細はP34へ

最新画面を前にして、RPGへの魅力を大いに語る楠木氏。

ラストブロンクス

Vシネマ完成を祝して安部氏の他に監督や役者さんも出演。別にトークショーもあったぞ。

カルドセプト

「トレーディングカードの面白さをゲームに」と語る大宮ソフトの鈴木氏。サターンに期待。

ソロクライシス

クインテットの副社長宮崎氏みずからが最新作を解説。表裏一体の醍醐味が味わえるぞ。

タクティクスフォーミュラ

今までになかったレースの駆け引きを展開できるザ・マンブリーズの新作も期待大。

花組対戦コラムス　雑誌社ゲーム大会

初日の最後に雑誌社対抗で行われた「花組対戦コラムス」大会。優勝は「サターン・V」に。

カプコン

サタマガ読者待望の名作が続々移植決定!!

今回のゲームショウで最大規模のスペースを設けたカプコンブースは、内容満載。10周年を迎えたロックマンを中心に、そのロックマンの新作、名作の移植決定告知ビデオ、バイオハザードのSS版、バイオハザード2のビデオ、サイバーボッツゲーム大会など、盛沢山の内容。おまけにアーケードの新作「MSH VS. STREET FIGHTER」も日本TVブースで披露され、注目キャラ憲麿呂も見ることができた。

ロックマン最新作のX4も堂々登場！ 今回の続報は、プロデューサーの面々のインタビューをメインに、次号ハロカプにてお届けする。

ストリートファイターコレクション（仮称）

●発売日未定●価格未定●対戦格闘

ストⅡシリーズ中、特に移植希望の強かったスパⅡXが、スパⅡと一緒になって登場。加えてもう1本入るとか。楽しみだね。（写真左上：スーパーストリートファイターⅡX PS版、写真右下：スーパーストリートファイターⅡ、アーケード版）

ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（仮称）

●発売日未定●価格未定●アクション

ハロカプパワーまたも炸裂!? こちらもセットで移植決定だ！

左の「タワー　オブ　ドゥーム™」はSS版、「シャドー　オーバー　ミスタラ™」はAM版。

日本中が注目する憲麿呂もいたぞ！

今夏発売予定、アーケード新作「MSH VS. STREETFIGHTER」。

PS版バイオハザード2はビデオで。SS版も開発順調とか。

コナミ

ときめきメモリアルの続編制作が正式発表！

コナミブースでは4日の正午から記者発表会が行われ、待望の「ときめきメモリアル2」（仮称）の制作が正式にアナウンスされた。とは言え、残念ながら対応機種はＰＳ。しかし、「システムなどを含め、まったくの新企画・開発になることから、まずは最も大きな市場を持つハードを選んだが、状況しだいでサターン版もありうる」（永田事業本部長）とのことなので、期待して待ちたい。

「ときめき」のドラマシリーズ第2弾は片桐彩子のストーリーに決定。秋発売予定だ。

「2」の制作を発表するコナミの永田事業本部長。これまでに130万本をセールスし、この夏は映画にもなる「ときめき」の続編だけに楽しみだ。

ESP/ゲームアーツ/角川書店

ガングリフォン通信対戦版も参考出展！

ESPと角川書店のブースは隣どおし。4/11号で大特集した「グランディア」はじめとするGD NETの話題作のタイトル群がところ狭しと展示されていた。サターン期待のRPGが一同に会し、しかも、実際に動いている画像がモニターに写る様は圧巻！ さらにゲームアーツからは対戦ケーブルを使用し通信対戦可能な「ガングリフォンⅡ」が参考出品されていた。

4種類の機種から機体を選び通信対戦可能。発売日など詳細は、まだ未定だ。

ブースの入り口は「グランディア」に登場する"サルト遺跡"のイメージ。

光栄

サターン、オリジナル版新作2タイトルを発表！

「アンジェーリーク・守護聖様との2ショットシールがＯＫ!」のデジカメコーナーが女性に大人気だった光栄ブース。サターンユーザーに耳寄りな情報は、「ゼルドナーシルト」と「七つの秘館　戦慄の微笑」の新作2タイトルの発表だ。欧州中世の傭兵の世界をモチーフにしたシミュレーションＲＰＧと人気アドベンチャーの第2弾。今後の動きに要注目だ。

新作の発売は今秋～冬。詳細は次号を待て！

「ゼルドナーシルト」。一介の傭兵から一国の騎士へ。

メディアクエスト

レイヤーセクションIIが堂々登場

サターンユーザー待望の「レイヤーセクションII」が初お目見えしたぞ。まだ完成度は30%ということで、1面の約3分の2くらいしかプレイできなかったが、その完成度は目を見張るものがあった。「半透明の効果などをどうするか苦労点はいろいろあります」（メディアクエスト・山際氏）とのことだが、今回発表されたものを見ると期待していいかもしれないぞ!!

サターン独自の要素もいろいろあるらしいぞ。R・GRAY0はどう登場する？

ムービーデモも!!

オリジナル要素の1つ。2面ごとにムービーデモが挿入されるぞ。

テクモ

ホールド、デンジャーゾーンなど独自のシステムで人気の「デッド オア アライブ」のサターン版のプレイ画面がついに発表された。「モデル2と本当に遜色がないくらいにできているので、逆に本当にサターン版だと信じてくれるか心配です」（広報・藤田氏）氏の言うとおり、グラフィック、モーションなど、アーケード版のそれと見間違えてしまうほどのデキに、場内は思わずため息の嵐。続報が届きしだいに誌面でも大々的に紹介していくぞ!!

これと下の画面写真は会場で発表されたマルチスクリーンから撮影。どのあたりまで完成しているかどうかは不明だったが「どんどん作り込みをしていますよ」（同・藤田氏）とのこと。刺激的な胸の表現もバッチリだったぞ。

デッド オア アライブ サターン版画面初公開！

↓1時間に2回行われたビデオ上映。そのデキの良さに、発表の時間になると人だかりができた。中には2度3度見る人も。

「モデル2に匹敵するグラフィック、優れたゲーム性に期待してください。秋までには発売するつもりなので、その時にはこのクオリティに驚いて欲しいですね。」（同・藤田氏）完全移植に加えて、オリジナル要素も楽しみなところ。続報に期待せよ!!

アスミック

ゲームショウで初公開「ワールドエボリューションサッカー」

ゲームショウで電撃的に発表された「ワールド・エボリューション」は、自分のチームのポジションごとに、どんな風に動かすか、戦術を何パターンか与え、それを試合中に使い分ける、という新システムを搭載している。

これにより、本物に近いサッカーが実現される。

選手名の上に注目。ボタンで最高4つの戦術をリアルタイムに開始、解除ができる。「試合中どのタイミングで戦術を使うか、駆け引きを楽しめますよ。」（アスミック・大西氏）

その他

新規発表タイトルはまだまだあったが、その中の4タイトルを紹介。エクシングやナグザットの新作も、後日詳しく！

MIDI対応のキーボードをつなげれば（インターフェイス同梱）、サターンの内蔵音源を使い、演奏や作曲ができるスグレもの！

サターンミュージックスクール

マイクロキャビンの「NOON」は、落ちモノとは違った新しい試みのパズルゲーム。6人のキャラが登場するストーリーモードにも注目！

NOON（ヌーン）

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

翔泳社は、オーソドックスながらもやさしく楽しいRPGを発表。よ～く画面を見たい人は次号までもう少し待とう。

冒険活劇モノモノ

園田健一氏の手による新キャラも披露。待望の「スーチーパイ」最新作もいよいよ胎動！

CESA大賞 '96

大賞は サクラ大戦

4日に行われた「CESA大賞 '96」の授賞式。ジャンル別12作品、部門別7作品、特別賞3作品、CESA大賞の延べ23作品が受賞。この賞はFAXおよびインターネットによる一般投票で決定された。有効投票数は159,768票。主な受賞作品は、スポーツゲーム部門「デカスリート」（セガ、SS）、アドベンチャー部門&シナリオ部門「バイオハザード」（カプコン、PS）、ドライビング部門「マリオカート64」（任天堂、N64）、シューティング部門「バーチャコップ2」（セガ、SS）、プログラミング部門&グラフィック部門「NiGHTS」（セガ、SS）など。そして、何かと話題の「パラッパラッパー」（SCE、PS）もサウンド賞とニューコンセプト賞の部門を受賞した。そして、CESA大賞には「サクラ大戦」（セガ、SS）が堂々選ばれた（メインキャラクター部門、サブキャラクター部門、監督部門も同時に受賞）。

「CESA大賞」は、一般ユーザーの投票によるベストエンターテインメントソフト大賞。

'96年のNO.1ソフトは「サクラ大戦」。キャラクターや脚本の良さが評価された。

君もソニックのサポーターになろう!

ついに、サターンに登場した「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。セガは「PROJECT SONIC」と称し、ソニックのサポーターを大募集する。つまり、オリジナルのソニックグッズを身につけてくれるファンを募集するわけだ。応募方法は官製ハガキに①住所②氏名③年齢④職業⑤電話番号、そして「ソニックへの熱い思い」、「プレゼントが当ったら、こう使う」などを明記のうえ、下記あて先まで。締め切りは5月30日必着（当選者には6月中旬に商品を発送）。

ブルゾンとTシャツが当たる!

この企画のために、特別に制作されたプロジェクトのロゴ入りの「オリジナルブルゾン」(10名)、「オリジナルTシャツ」(100名) がプレゼントされる。あて先は〒144 東京都大田区羽田1-2-12 (株) セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部・パブリシティチーム「ソニック サポーター」係。サポーターになりたい人は急いで応募だ！

第3回ぷよマスター大会であの人を発見!

3月30日、千葉・幕張メッセにて「第3回全日本ぷよマスター大会」が行われた。約3万人の来場者があった今回も、話題のキーホルダー型ゲーム機「ぷよりん」(1,200円) が販売されたり、パーフェクTVで衛星中継されるなど、話題性は豊富。声優オーディション、マスコミ大会など、さまざまな催しものが実施された。マスコミ大会には、あのセガのサターン事業部長の岡村氏までタスキを掛けて登場。大いに盛り上がった。そして、当日サターンの新作「魔導物語」「Disc Station SATURN」の2作品の発売も発表された。

仁井谷社長、セガの岡村部長、ソニックの高橋社長、キャメロットの高橋社長によるトークショーも開かれた。

もちろんサタマガもマスコミ大会に参加したが、あえなく1回戦で敗退……。

プリクラで13歳の美少女スターが誕生!!

3月30日、東京ジョイポリスにて「ソニー・ミュージック プリクラ グランプリ」の最終審査が行われた。プリクラ人気が拍車をかけ、コンテストの応募総数は41,511通にも及び、当日は地区予選を勝ち抜いた7部門23組が集結した。その結果、13歳の小川摩起さん（タレント部門）がグランプリを受賞。

また、そんな人気のプリクラに最新情報。まず、「プリント倶楽部2」にアリス、ミッキーマウスなど、おなじみのディズニーキャラクターが追加されたことだ。さらにもう1つ、全国のセガ直営アミューズメント施設で、ゴールデンウィークに聖プリクラ教会を設置する。このキャンペーンの対象はカップル＆女性。今後も、プリクラ好きにはうれしい情報がいっぱい出てきそうだ。期間は4月26日～5月31日。

小川さんにはCDまたはビデオのデビューが約束され、副賞としてハワイ旅行まで贈られた。

ディズニーの他にも、ジャニーズのプリクラも登場するなど、プリクラ人気もとどまるところを知らない……。

「リアルサウンド」ボイスオーディション!

ワープは「リアルサウンド～風のリグレット～」の声の出演者を一般から公募するボイスオーディションを実施する。今回、募集するのは主人公・博司に電話する役で、メッセージの後で「悪い。今、忙しいんだ」と主人公が答えるのは変わらない。面白いメッセージは「リアルサウンド」のゲームの中で使用され、約20名を採用予定。また、抽選で100名にリアルサウンドウォッチが当たる。セリフを録音するのは5秒間で、電話受付のみ。番号は、03-5972-5151で、期間は4月1日から5月5日。どしどし応募して、柏原崇と共演しよう！

主演の博司役を演じる柏原崇。

ローラがフジテレビの深夜番組に登場する

「エネミー・ゼロ」でおなじみのローラがフジテレビの深夜番組に主人公として登場。番組名は「デジタルチャット」、放送時間は毎週月曜～木曜、深夜24：20～24：30。サイバー文楽という新しいCG技術を駆使したこの番組は、ローラともう1人の主人公・バグというCGキャラクターが現実的でおしゃれな話を繰り広げる大人向け番組。ワープの飯野氏が制作協力として参加。

今回はローラのマネージャーとして制作に参加しているワープの飯野氏。この番組で、ローラはやさしく色っぽく話しかけてくれる。

BUSY NOW
hitomi
エイベックス／1,020円

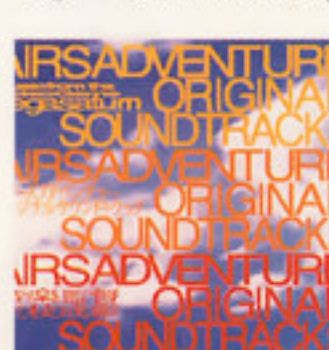
発売中

今年第一弾のシングルは今までとは少し違うイメージの曲。TVでは"ダイハツ・テリオズ"CFソングで聴ける。アレンジが2曲入っているぞ。

そっと夜に泣こう
笠原弘子
ウェアジャパン／1,020円

発売中

彼女のアルバムにも収録されている曲が「クォヴァディス2」のエンディングテーマに。C/Wは彼女の新曲で、ファンにはうれしいシングル。

エアーズ・アドベンチャー オリジナルサウンドトラック／三枝成彰
ファーストスマイル／2,548円

4•18発売

サターンの人気RPGが待望のサントラとして発売。壮大な世界観を盛り上げる三枝氏の完成度の高い音楽は、ゲームを知らない人も引き込まれるはず。

エーベルージュ伝説 Vol.3
「トリフェルズ魔法学園物語～大騒ぎバースデート降誕祭!?の巻」
キングレコード／2,854円

4•23発売

サターンにも移植が決定している「エーベルージュ」のCDドラマが続々登場する。三石さんを筆頭に有名声優の顔ぶれはすごいので、ファンはまずチェック！

「サタコレ」発売記念クイズキャンペーン■「サタコレ」の発売を記念して、豪華商品が当たるクイズチャレンジがスタートした。商品は①シンガポール3泊4日の旅（1名）②箱根芦ノ湖温泉1泊（ペア1組2名）③サタコレ記念テレカ（100名）。「とびっきりゲームは、セガサターンの「○タコレ」だ！」の中で、○に入る文字を書いて、住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、〒150 東京都渋谷区神宮前2-52-2 別所ビル4F（株）デジタルパブリシティ「サタマガ・クイズチャレンジ」セガサターンマガジン係まで。5月31日必着。

サターンユーザーの使える1冊 BOOKS REVIEW

最近、書店に行くと憂鬱になることがある。大規模な書店はともかく、わが町の本屋さん的な書店では、攻略本の分類すら定かでなかったりする。機種も増え、パソコン版と同タイトルのゲームも増えた昨今。せめて攻略本の背中や表紙には、ハッキリと対応機種を明記してもらいたいものだ（A社さんお願い！）。

今回の目玉 キミはもう「EVA」の魅力にふれたか？

巷で巻き起こっている「エヴァンゲリオン」旋風。ついに、サターンでも3月7日に「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」が発売され、アニメのファンならずとも注目してしまうところ。ゲームはもとより、映画も封切られ、異例の早朝上映が行われるなど、相変わらずの人気ぶりだ。今回は、そんな世間に乗じて、エヴァ関連の書籍を5冊、ドバッと紹介してしまおう。

新世紀EVANGELION 2nd Impression Bible
■ソフトバンク■B5判
■1,050円 ■96ページ

エヴァンゲリオン研究序説
■KKベストセラーズ
■A5判 ■240ページ
■1,339円

庵野秀明 スキゾ エヴァンゲリオン
■太田出版
■四六変型判
■192ページ
■824円

庵野秀明 パラノ エヴァンゲリオン
■太田出版 ■四六変型判
■192ページ ■824円

新世紀エヴァンゲリオン
■角川書店
■A4変型判
■178ページ
■1,500円

「絵がきれい」「謎が多い」「奥が深く濃い内容」と、エヴァンゲリオンを語る人々は、みんな口を揃えてこのアニメを絶賛する。謎めいた話などは小説や映画の世界に腐るほどあるし、超能力や、人類や地球の未来に危機感を訴える物語も同様だ。

しかし、エヴァの驚くべき人気は、共通した要素を持つ他の作品に対するものとは明らかに異なっている。これほどまでにファンの心を揺さぶるエヴァの魅力は何なのか？　その神髄を探るべく、異なるタイプで選んだ5冊を見てみることにしよう。

ソフトバンクのものは、この中では唯一の攻略本。紙面で繰り広げられるムービーは、ビジュアル面での欲求を満足させてくれる。会話も収録されている。7つのシナリオのフローチャート、関連グッズの紹介、開発者へのFaxインタビューなども掲載され、豊富な内容だ。

研究序説と題されたKKベストセラーズの本は、兜木励悟氏の著。それぞれの登場人物に、ユング心理学での分類、クレッチマーの性格分類、カリオストロの数秘学を用いた分類を施し、それらをもとに客観的に分析しているのがユニークだ。

太田出版の2冊は、ファンなら最も共感を持てるものだろう。庵野氏のインタビューは、カリスマ性の中に込められた冷静さが感じられ、客観的に自作を語っているのが興味深い。

角川書店のものは、完璧な設定資料集。アニメやスケッチなど、膨大な画像を心ゆくまで満喫できるのはうれしい。

SLG

■光栄
■A5判
■96ページ
■1,000円

ふしぎの国のアンジェリーク スウィートガイド

ですます調で統一され、アンジェリークならではの典雅な雰囲気で統一されている。

光栄の攻略本といえば、とにかく詳しいデータ主体で読むところがぎっちりというイメージだが、本書はスウィートガイドの名のとおり、ほんわかしている。若干、文字説明が少ない気もするが、物語のポイントやエンディングの種類、ミニゲームの紹介、各守護聖様との星座・血液型別のDP初期値の一覧表など、情報も整っている。

SHT

■講談社
■A5判
■98ページ
■900円

バーチャコップ2 ディテクティブ マニュアル

使いやすそうな1冊。ただし、攻略一辺倒なので、インタビューや設定資料など、アウトライン的なことを求める人には不向きかも。各シーンの攻略では、まず置かれている状況が説明され、シューティングフローチャート、ポイントとなるシーンの画面写真と解説が用意されている。具体的な攻撃のコツや諸注意が特徴だ。お約束のクリア後に出現するお楽しみイベント、隠しコマンドなども紹介されている。

ACT

■主婦の友社／メディアワークス
■B5判
■112ページ
■1,700円

ガンダムCGワークス GUNDAM DIGITAL ARCHIVES

本で体験するガンダムのインタラクティブシネマ。ガンダムマニアなら、ソフトと一緒にコレクションしたい1冊だろう。より美しくCGを演出して見せるのではなく、物語に沿って徹底的に画面を切り張りし、なるべく多くの場面を見せようとしている感じだ。攻略要素は、各ステージのクリア条件、作戦へのアドバイスを表組みで紹介。開発者インタビューもあり。ガンダム関連グッズは欠かせない！　という人向きかも。

SLG

■辰己出版
■A4変型判
■96ページ
■1,200円

同級生if 公式ゲームガイド

攻略の要素で目を見張ったのは、13人を同時に攻略してしまうという完全チャート。キャラクター相関図とともに、攻略本ならではの頼もしさだ。キャラクター攻略は、具体的なデータと行動分析が簡潔に記されている。夏休みを前半、中盤、後半と分け、画面写真と選択肢へのアドバイスが明確に示されている。細かなタイムテーブルや模範解答は、別枠の表組みでフォローされているのでこちらも参考にしたい。

SLG…育成シミュレーション，SHT…シューティング，ACT…アクション

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

世間では新入学新学期シーズンだけど、サターンの新作も、春らしい華やかな新作ラッシュが押し寄せててどれを買うか迷うよね。今週はプロ野球開幕の勢いで「グレナイ」が強い!

1位 NEW SOFT プロ野球 グレイテストナイン'97
セガ/'97年3月28日発売/5,800円/SPT

推定週間販売本数 7万6483本
推定累計本数 7万6483本

リアルさを追求し、パワーアップして登場の「97」が1位にランクイン。定番の人気で激戦を抜いて1位に!

2位 NEW SOFT 花組対戦コラムス
セガ/'97年3月28日発売/5,800円/PUZ

推定週間販売本数 4万9802本
推定累計本数 4万9802本

LIPSを採用したアドベンチャー形式のストーリーモードなど、ファンも納得。順位はもう一歩及ばず残念。

3位 NEW SOFT サイバーボッツ-フルメタルマッドネス-
カプコン/'97年3月28日発売/5,800円(通常版)/7,800円(超限定版)/ACT(拡張RAM対応)

推定週間販売本数 3万8740本
推定累計本数 3万8740本

シークレットファイルなど、豪華な特典のついた初回限定版はほぼ完売。こだわりのデキは買いの1本だ。

4位 NEW SOFT ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
コナミ/'97年3月27日発売/2,800円/ETC

推定週間販売本数 2万2536本
推定累計本数 2万2536本

アイドルとしてデビューもした詩織ちゃん。隠された素顔に出会えるかも!?

5位 前回5位 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
セガ/'97年3月7日発売/6,800円/ADV

推定週間販売本数 1万6707本
推定累計本数 26万6542本

ロングセラーでヒット中! サタマガ片手にすべてのエンディングを味わおう!!

6位 前回1位 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
セガ/'97年3月20日発売/6,800円/SLG

推定週間販売本数 1万4119本
推定累計本数 5万0042本

無限に近い戦略、細かな設定など、遊び込む要素は満載。読者レースでも初登場1位に!

7位 前回3位 新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)
セガ/'97年2月14日発売/2,800円/ADV

推定週間販売本数 1万3398本
推定累計本数 13万6980本

潜在的なユーザーはまだまだ多そう? 着実な売れ行きで今週もランクイン。

8位 NEW SOFT エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム
メディアワークス/'97年3月28日発売/5,800円/RPG

推定週間販売本数 1万1818本
推定累計本数 1万1818本

主人公の職業が自分で選べるなど、自由度が高いのだ。地味だが"遊べる"1本だぞ。

9位 前回4位 Jリーグ ビクトリーゴール'97
セガ/'97年3月14日発売/5,800円/SPT(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 1万0959本
推定累計本数 5万3553本

画面の視点変更なども多彩。派手なプレイを決めた時の気持ちよさも格別だね!

10位 前回6位 ぷよぷよSUN
コンパイル/'97年2月14日発売/4,800円/PUZ

推定週間販売本数 1万0741本
推定累計本数 16万6125本

日頃のストレスも、大連鎖で解消だ!! 新システムをうまく活用してみよう!

順位		タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	前回7位	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者 バンダイ/'97年3月7日発売/4,800円/SHT(ツインスティック対応)	7443本	10万7073本
12位	前回2位	ザ・コンビニ~あの町を独占せよ~ ヒューマン/'97年3月20日発売/5,800円/SLG	6871本	3万7849本
13位	NEW SOFT	ドラゴンマスターシルク データムポリスター/'97年3月28日発売/6,800円/RPG	6802本	6802本
14位	NEW SOFT	パズルボブル3 タイトー/'97年3月28日発売/5,800円/PUZ	5222本	5222本
15位	NEW SOFT	卒業 クロスワールド 小学館プロダクション/'97年3月28日発売/5,800円/ADV	5084本	5084本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は3月25日~3月31日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT! USER DATA TOP20 移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

今週はゲームショウで次々と新作が発表され、サターンユーザーのみんなも大喜びなんじゃないかな。カプコン「なないろ」「ストII」「D&D」他、アーケード移植が続々。続報に期待！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	286
2	14	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン ビデオゲーム	145
3	6	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	141
4	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	119
5	3	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	116
6	5	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	110
7	2	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Windows95	85
8	8	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ	69
9	16	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC他	60
10	7	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	57
11	13	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	47
12	11	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK ビデオゲーム	44
13	新	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	36
14	20	サムライスピリッツ天草降臨	SNK ビデオゲーム	35
15	25	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	32
16	9	同窓会	フェアリーテール Windows	29
17	30	Dの食卓2	ワープ M2	28
18	29	ワンダープロジェクトJ2	エニックス NINTENDO64	27
19	32	バトルガレッガ	エイティング/ライジング ビデオゲーム	25
20	17	鉄拳シリーズ	ナムコ ビデオゲーム他	22

※画面写真は他機種版のものです

祝 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

完成度 5%?

アーケードでのシビアな操作感は、どこまで再現されるのか!? P32からの特報に注目！

祝 QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

完成度 70%

アーケードでくじけた人も、心ゆくまでアタックできるね。P52からの特報を見よ！

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES SHOP DATA TOP15 ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

アーケードも最近は寿命の長い短いがハッキリしてきている感じ。相変わらず格闘ゲームが強い中、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」はかなり新鮮。今後も新作は要チェックだぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	72429
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	14464
3	3	鉄拳3	ナムコ	11980
4	4	ストリートファイターIII	カプコン	9051
5	5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	6385
6	6	ストリートファイターEX	カプコン	5710
7	7	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	4690
8	12	スカッドレース	セガ	3812
9	8	TOKYO WARS	ナムコ	2936
10	9	ぷよぷよSUN	コンパイル	2880
11	11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	2296
12	13	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	1662
13	25	GTI CLUB	コナミ	1555
14	14	コラムス'97	セガ	1502
15	21	電車でGO!	タイトー	1275

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株！

New Comer **ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド**

セガ／好評稼働中／ガンシューティング／MODEL2基板

腕がもげる頭が吹き飛ぶ……

そろそろみんなのところのアーケードにも出回り始めてるホラーガンシューティングの最新作。映画的な演出やルートの分岐はもとより、迫りくるゾンビ達のやられ方がもうモノスゴくて、行列ができるほどだ。分岐の仕方もハンパじゃないから楽しさ十二分。次号から本格攻略開始だ！

OTHER GAMES!

2 電脳戦機バーチャロン

期待高まる「II」の登場はいつに!? 好評連載「Xオーバー」も熱い!?

11 X-MEN VS. STREET FIGHTER

超ド派手な戦いはもうすぐサターンにも！ 練習練習！

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

「パンツァー」シリーズ最新作や、ついにサターンに姿を現したソニックなど、サターンの勢いは今後もさらに加速しそうな感じだよね。今年の春から夏はセガサターンが巻き返すぞ!

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG

505 POINTS

開発進行度 ?%

迫力のグラフィックだ!

東京ゲームショウに行った人は、ますます期待が高まったかな? 残念ながら行くことのできなかった人も、6月頃に登場する体験版に期待しよう! 続報も近々に!?

2位 前回2位 バーチャファイター3

セガ/発売日未定/価格未定/対戦格闘

画面は業務用のものです。

372 POINTS

開発進行度 10%(?)

夏の大会目指して!

東京ゲームショウでは豪華な対談が2本続けてあった鈴木裕AM2研部長。詳細は、来週号のAM2研コーナーでやるから期待してて待っててね。「VF3」情報もそろそろ?

3位 NEW SOFT スーパーロボット大戦F

バンプレスト/7月25日発売予定/6,800円/SLG+RPG

358 POINTS

開発進行度 30%

開発も順調、期待大!!

「新世紀エヴァンゲリオン」などの作品も加わり、「第4次」を継承しつつもまったく新しい作品となる「F」。どんな風に変わるのか、詳しい情報はP41からの特報にあるぞ!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

8位 NEW SOFT AZEL ーパンツァードラグーンRPGー(仮称)

セガ/今夏予定/価格未定/RPG

254 POINTS

開発進行度 ?%

戦闘シーンも大迫力!

シューティングからRPGに生まれ変わった「パンツァードラグーン」最新作。今週は従来になかった白熱の戦闘シーンの魅力に接近! P.34へ!

Coming Soon ソニック ジャム

セガ/6月発売予定/4,800円/ACT

? POINTS

開発進行度 90%

今年はソニックの年に!

東京ゲームショウで華々しい復活を遂げたセガのヒーロー・ソニック。プロジェクト第1弾は名作4本パック+超ボリュームのオマケ。買いだ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	下級生	エルフ/4月25日	285
4	4	バイオハザード2	カプコン/発売日未定	285
6	8	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	セガ/5月2日	260
7	19	スレイヤーズ ろいやる	角川書店/7月予定	256
8	新	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー(仮称)	セガ/今夏予定	254
9	5	バイオハザード	カプコン/今夏予定	251
10	7	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン/今夏予定	215
11	6	街	チュンソフト/今夏予定	201
12	9	同級生2	NECインターチャネル/発売日未定	176
13	14	ラストブロンクス	セガ/今夏予定	175
14	13	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル/'97年内予定	173
15	10	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ/4月25日	168
16	12	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ/発売日未定	165
17	17	ラングリッサーⅣ	メサイヤ/今夏予定	139
18	26	魔法学園ルナ!	角川書店/6月予定	133
19	20	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK/6月27日	131
20	28	BAROQUE	スティング/'97年内予定	129
21	新	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2	セガ/今夏予定	118
22	25	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ/今夏予定	112
23	36	ルナ シルバースターストーリー MPEG版(仮称)	角川書店/5月下旬	111
24	16	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	108
25	21	ダービースタリオン(仮称)	アスキー/発売日未定	104
26	17	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル/発売日未定	99
27	22	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル/6月予定	92
28	新	VIRUS(ウイルス)	ハドソン/8月予定	85
29	23	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	セガ/発売日未定	82
29	43	わくわく7	サンソフト/6月20日	82

OTHER CHECK! COMING SOON!!

20 Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2

クラブオーナーの喜びと苦労が再び。断然パワーアップ!

35 タイムボカンシリーズボカンと一発ドロンボー完璧版

懐かしのタイムボカンシリーズ。ムービーも音声も入り完璧版に。

※上のデータのポイントは4月11日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

[お詫びと訂正] 前号4/18日号の当コーナーにおきまして、「下級生」の画面写真の下に「画面はプレイステーション版のものです」とありますが、サターン版の画面写真です。関係各位の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

SEGASATURN

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.48

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回はまたまた意外な伏兵がトップに出現！上位陣も混戦気味だ！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは4月17日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA

4月4日現在発売済み
サターンソフト総本数:573本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.5123
2	1	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4983
3	2	サクラ大戦(ソフト単品／特別限定版)	ADV	9.4677
4	3	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3869
5	4	バーチャファイター2	ACT	9.294
6	8	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2631
7	7	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2418
8	9	ポリスノーツ	ADV	9.225
9	11	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2083
10	10	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2056
11	12	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.1878
12	20	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.1587
13	14	レイヤーセクション	SHT	9.1376
14	15	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1154
15	13	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1009
16	5	世界の車窓から[I]スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	9.08
17	16	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0663
18	17	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0596
19	21	バーチャファイター	ACT	9.0488
20	18	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	9.0466
21	19	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	9.0215
22	22	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0201
23	23	プリンセスメーカー2	SLG	9.0168
24	24	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0023
25	26	バーチャコップ	SHT	9.0
26	25	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9927
27	27	ヴァンパイアハンター	ACT	8.987
28	28	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版(限定品)	ACT	8.9656
29	29	戦国ブレード	SHT	8.9572
30	30	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9523
31	32	ダライアス外伝	SHT	8.941
32	36	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	8.9393
33	33	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.931
34	37	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.8883
35	31	だいな♥あいらん	ADV	8.8803
36	42	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.8671
37	39	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック)	ACT	8.8582
38	47	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.8581
39	41	タクティクス オウガ	RPG	8.8476
40	38	バーチャコップ2	SHT	8.843
41	44	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8227
42	46	エターナルメロディ	SLG	8.8216
43	45	三國志V	SLG	8.8
44	35	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.7878
45	43	エネミー・ゼロ	MOV	8.7724
46	57	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.7692
47	49	パンツァードラグーン	SHT	8.7672
48	50	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7666
49	51	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7549
50	53	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7522
51	48	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.7397
52	54	ストライカーズ1945	SHT	8.7164
53	56	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7093
54	55	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.7024
55	63	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.6956
56	40	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.6861
57	59	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6847
58	6	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	8.6785
59	58	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.678
60	60	信長の野望・天翔記	SLG	8.6686
61	61	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.6666
62	62	デイトナUSA	RAC	8.6214
63	52	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.6
64	64	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5949
65	77	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.5738
66	65	三國志英傑伝	SLG	8.5692
67	69	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5597
68	67	ドラゴンフォース	SLG	8.5574
69	66	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.556
70	72	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.5538
71	68	ストリートファイターZERO	ACT	8.5535
72	79	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.5454
73	70	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.5451
74	75	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.534
75	71	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.5276
76	74	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5229
77	73	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.519
78	76	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5116
79	78	デカスリート	SPT	8.5011
80	80	メタルブラック	SHT	8.5
81	86	だいな あいらん予告編	ETC	8.4936
82	81	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4921
83	83	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4838
84	82	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4814
85	87	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.466
86	84	ぷよぷよSUN	PUZ	8.4597
87	90	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4554
88	89	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4483
89	88	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.446
90	92	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.431
91	91	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4269
92	93	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.3994
93	94	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3962
94	95	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3913
95	97	メタルファイター MIKU	ADV	8.3722
96	96	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3717
97	100	パズルボブル2X	PUZ	8.3661
98	101	グレイテストナイン'96	SPT	8.3497
99	103	きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3442
100	104	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3372
101	99	太閤立志伝II	SLG	8.3333
102	107	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.316
103	113	ハイパーデュエル	SHT	8.3055
104	108	バーチャファイターキッズ	ACT	8.3012
105	110	アースワームジム2	ACT	8.3
106	109	ディスクワールド	ADV	8.2857
107	114	ダークセイバー	A•RPG	8.2763
108	111	BATSUGUN	SHT	8.2753
109	106	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.2696
110	123	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.2666
111	115	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2607
112	117	マジカルドロップ2	PUZ	8.2602
113	121	アンジェリークSpecial	SLG	8.2585
114	116	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.252
115	102	ブラストウインド	SHT	8.2439
116	128	メルティランサー～銀河少女警察2086～(通常版／限定版)	SLG	8.2325
117	118	女子高生の放課後･･･ぷくんパ	PUZ	8.2307
118	112	ダイナマイト刑事	ACT	8.2215
119	119	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2125
120	新	ザ・コンビニ～あの街を独占せよ～	SLG	8.2
121	120	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1965
122	124	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.1797
123	85	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.169
124	122	ガンバード	SHT	8.1598
125	125	バトルバ	RAC	8.159
126	270	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1538
127	126	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1496
128	98	重装機兵レイノス2	ACT	8.1486
129	127	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1439
130	130	機動戦士ガンダム	SHT	8.1421
131	129	サターンボンバーマン	ACT	8.1358
132	131	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1342
133	132	スナッチャー	ADV	8.1325
134	137	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.125
135	134	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.1134
136	133	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1111
137	135	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.1069
138	138	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.1063
139	136	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1042
140	141	Wizards' Harmony	SLG	8.0771
141	139	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.0689
142	140	MYST	ADV	8.0522
143	143	将棋まつり	TAB	8.0422
144	144	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0186
145	145	F-1 Live Information	RAC	7.9955
146	151	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9947
147	147	The Tower	SLG	7.983
148	148	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	7.9756
149	149	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9664
150	150	プロ麻雀 極S	TAB	7.9542
151	164	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.9411
152	152	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9382
153	153	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9354
154	146	皇龍三國演義	SLG	7.9285
155	154	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9263
156	156	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9223
157	157	セクシーパロディウス	SHT	7.9041
158	179	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.9032
159	158	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体／RAM同梱)	ACT	7.875
160	160	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	7.8729
161	169	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.8636
162	166	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.8627
163	161	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8619
164	162	金沢将棋	TAB	7.8571
165	142	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.8461
166	163	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8435
167	165	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8353
168	173	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	7.8314
169	170	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.82
170	172	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	7.8113
171	171	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8068
172	174	三國志IV	SLG	7.7953
173	177	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.784
174	178	ワールドシリーズベースボールII	SPT	7.7777
175	155	対局将棋 極II	TAB	7.7777
176	175	リグロード サーガ2	S•RPG	7.7688
177	180	ビクトリーゴール	SPT	7.7649
178	176	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.75

オッズ表サターンA寸評 シリーズ2度目の快挙！ 初登場1位はジンクスとなるか!?

前々回に「EVE」が「サクラ大戦」から1位を奪取する波乱が起こったばかりだが、今回はなんと「ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡」が初登場で1位の座を獲得!! かつてシリーズ1作目が「バーチャファイター」から1位を奪った時の快挙を彷彿とさせる形となった。上位混戦はまだまだ続きそう？

ファンから絶対的な支持のある千年帝国。

今回大幅ダウンの通信版バーチャロン。

オッズ表サターンB寸評 上位陣の受け皿地帯(?)のB表は今週大荒れ模様

中堅どころのソフトが集うオッズ表B。今週のB表唯一の新着「優駿クラシックロード」は出足190着ともう一歩。密かに話題を集めていた「パップ・ブリーダー」は前代未聞の190位ランクダウン。その他「首都高バトル」「ウルトラマン」も大幅ダウンだ。次回も荒れそう?

賛否両論あった「パップ」。急激ダウン。

「マンクス」は今週早くもB表落ちに……。

【4月1日の会話……①】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「なんじゃい？ハチ」「サタマガがこの夏から業界初の週2回刊にぃっ!!」「なにー！」「しかも新入社員が20人もサタマガに配属だそうですヨォ！」「なにーっ！」「あと、関係ないっすけど、『街』のエキストラに飯野賢治がいるってウワサがぁっ!!」「おおー……っ……？」「たいちょう…………」「なんじゃい？」「ぜーんぶウソッ」「…………（ボクッ）」「……いててて」

◎新着本命馬紹介 前作から大幅進化! しゃべるOPも注目(?)の快進撃1位!

1着 NEW SOFT ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

セガ／'97・3・20
6,800円／SLG

全投票平均点	9.5123
本誌の平均点	8.33

これまでの大戦略シリーズとはまったく趣が違う作品となっている。これまでもユニットに経験値を持たせていたが、今回は将軍システムの採用によって、人間を育てる要素も出てきた。弱い兵器でも有能な指揮官の下では結構しぶとく戦えるので、ある意味リアリティが出て、感情移入もこれまでのシリーズとは比べものにならないくらいだ。その他、戦術の奥深さも出てきて非常に好感触だった。また、仕官学校でたいていの操作方法がわかるので、シミュレーションにありがちな、分厚い取説を片手にプレイする、ということもなくなっている点も◯。難易度は低いとはいえないし、ルールも複雑だが、わかりやすいようにしようとしている心配りがうかがえる。グラフィックも非常にきれいで、オープニングなども非常にマニアック。逆にずっと発売できるのか、と心配するくらいだ。総合的には非常に完成度が高い。またユニット開発や先述の将軍を育てるなど、楽しむ要素も多い。また、セガのシミュレーションにハクがついた気がする。唯一不満があるとすれば戦闘時のアクセスくらいか。(東京都・鉤島幸助・24歳) 陸と空のマップを分けたのが最大の進化だと思われる。おかげで無茶なZOCで足止めすることができなくなり、本格度が増した。戦闘デモもかなりグレードアップしていて最高。システムは複雑だけれど難易度は適度なので、初心者でも意欲があれば、ぜひ挑戦してほしい。(埼玉県・高橋鉄也)「ワールドアドバンスド大戦略」とは違って、シナリオをドイツ第三帝国に絞っているので、ボリューム感に富んでいる。特に、より臨場感が出た戦闘シーンは見物。注目のデュアルマップも、今までの陸、空それぞれであった矛盾を解消している。またオープニングもその手のマニアは必見もの。(福岡県・若松克明・24歳) 戦闘シーンも、マップも、3Dになったが、戦車や兵士のグラフィックがわかりづらい。そのため航空機も、位置取りが難しいです。その点では前回までの2Dの方がわかりやすかった。ただ、キャンペーンモードが60面以上あるのは前作と違ってやりがい十分。(大阪府・長瀬紀晴・33歳) 不満がないわけではないが、完成度が高く、分岐もけっこう用意されているので、これで6,800円というのは、かなりコストパフォーマンスが高いと思う。(岐阜県・堂島健一・17歳)

◯新着対抗馬紹介 中堅どころのシミュレーション2本。ツメがもう一歩?

120着 NEW SOFT ザ・コンビニ ～あの街を独占せよ～

ヒューマン／'97・3・20
5,800円／SLG

全投票平均点	8.2
本誌の平均点	6.66

身近なテーマでのシミュレーションだから面白い。ただ、グラフィックをコンシューマ用にアレンジしてほしかった。また、マウスやマルコンなどアナログデバイスに対応すればもう少し操作性が上がったのでは。(神奈川県・畑山正人・17歳) ゲームとはいえ、店舗ごとに消防署、警察署を誘致しないと、うまく進行しないのは納得いかない理不尽さがある。そういった意味での自由度がもう少しほしかった。(神奈川県・柏木健助・18歳) イベントが少なく、月変わりに起こるロードも遅い。(愛知県・林剛央・15歳) 自分の思い通りに商品を並べ、それが売れていくと気分が良い。店長の気分を味わえるゲームだ。(神奈川県・奥山泰之・18歳)

190着 NEW SOFT 優駿 クラシックロード

ビクター／ビクターソフト／'97・3・14
5,800円／SLG

全投票平均点	7.6666
本誌の平均点	7.33

画面がキレイだし、機能的にも親切でストレスはたまりにくい。また出走登録すれば同時に調教メニューを組んでくれるので、初心者にも取り組みやすかった。オグリキャップ等、実在の馬とレースできる点は◯。だがあっさり有馬記念まで勝ったのはまぐれなのか、バランスの悪さか?(東京都・岩田尚之・25歳) 期間が短いのが良い。今までのサターンの競馬ゲームでは一番。だが、四頭の馬の出走レース予定などを一度に見られたらよかった。(秋田県・高橋学・26歳) 思ったよりスピードが遅く、レースシーンも現実と同じタイムに合わせているようだが、テンポ良く遊ぶためには短縮しても良かったのでは?(岡山県・池田明雄・25歳)

●新着単穴馬紹介1 年末のラッシュに隠れてようやく登場。磨けば光る?

348着 NEW SOFT マジックカーペット

EAV／'96・12・6
5,800／7,800円(通常版／マルコン同梱版)／SHT

全投票平均点	6.25
本誌の平均点	7.0

撃ちまくることと飛ぶことの爽快感が味わえる作品。ステージごとに目的とコツを教えてもらえるのもいい感じ。しかし、3Dの飛行する感覚が苦手な人は確実に酔います。パソコン版よりもかなりゆっくりとしているけど、雰囲気はそこなわれていない。(東京都・高見健・19歳) 数多くある魔法の切り替えが面倒。また素早い敵に魔法が全然当たらないのも×。ロックオンか、誘導の魔法がほしかった。(大阪府・藤本努・16歳)

354着 NEW SOFT MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION

ソネット・コンピュータエンタテイメント／'96・11・8
2,480円(ムービーカード対応、限定販売)／ETC

全投票平均点	6.2
本誌の平均点	—

Mpeg Sofdecの画像が、思ったよりきれいなのに驚いた。この手のものは、本編の予告編というよりも「声優モノソフト」として独立した形とかでも、1,980円くらいの安さなら人気が出るのでは?(神奈川県・立石祥一郎・19歳) ソフトのデキはともかくとして、本編に出てくる声優陣が豪華であるが(最近は声優起用も大変らしいので)、それをそのままこちらでも収録しているのは評価したい。(東京都・三橋恵太・22歳)

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
179	197	Cubic Gallery	ETC	7.7333
180	181	Dの食卓	ADV	7.7332
181	182	DX人生ゲーム	TAB	7.7115
182	184	大運動会	SLG	7.7101
183	189	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.7092
184	186	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
185	188	エイリアン トリロジー	SHT	7.7
186	187	ウイニングポスト2	SLG	7.6956
187	190	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6829
188	191	ぷよぷよ通	PUZ	7.6721
189	192	ROBO・PIT	ACT	7.6666
190	新	優駿クラシックロード	SLG	7.6666
191	194	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント～	ETC	7.6634
192	168	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.6607
193	195	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.66
194	196	提督の決断Ⅱ	SLG	7.6562
195	198	日焼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6428
196	238	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.6315
197	185	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6097
198	199	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6078
199	205	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6034
200	200	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5974
201	282	GAME WARE VOL.4	ETC	7.5833
202	203	でろ～んでろでろ	PUZ	7.5833
203	105	首都高バトル'97	RAC	7.5833
204	159	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5789
205	211	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
206	226	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.5588
207	204	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5555
208	208	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.5555
209	209	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5545
210	210	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5485
211	212	リグロード サーガ	RPG	7.5364
212	214	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
213	206	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	SLG	7.5303
214	215	シムシティ2000	SLG	7.5264
215	213	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5255
216	219	七つの秘館	ADV	7.5222
217	218	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
218	220	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5193
219	201	LULU	ETC	7.5181
220	217	ウイニングポストEX	SLG	7.5178
221	207	ステークスウィナー	ACT	7.5116
222	229	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.5064
223	221	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5
224	34	バッフ・ブリーダー	SLG	7.5
225	223	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
226	216	ゴジラ ー列島震撼ー	SLG	7.4827
227	225	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4761
228	202	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.4615
229	222	ザ・ホード	SLG	7.46
230	227	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4377
231	228	水滸演武	ACT	7.4243
232	224	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4214
233	230	エアーマネジメント'96	SLG	7.4166
234	287	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.4166
235	231	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
236	232	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4102
237	234	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.391
238	235	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3792
239	236	テーマパーク	SLG	7.3755
240	237	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3642
241	239	バーチャルオープンテニス	SPT	7.3571
242	240	疾風魔法大作戦	SHT	7.3396
243	241	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3353
244	242	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3333
245	183	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	7.3333
246	243	実戦 パチスロ必勝法! 3	TAB	7.3333
247	244	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3139
248	245	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
249	246	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3035
250	249	ZORK Ⅰ	ADV	7.303
251	247	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3
252	233	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	7.2727
253	250	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
254	251	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.25
255	248	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.2474
256	254	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.2352
257	193	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2352
258	259	新型くるりんPA!	PUZ	7.2307
259	255	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.2027
260	258	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1774
261	252	くるりんPA!	PUZ	7.1724
262	262	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.1708
263	260	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.165
264	261	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.1578
265	288	m～君を伝えて～	SLG	7.1578
266	256	ソード&ソーサリー	RPG	7.1563
267	263	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1551
268	273	アホなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.1538
269	264	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1476
270	266	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1405
271	265	ロードラッシュ	RAC	7.14
272	267	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	7.1304
273	269	海底大戦争	SHT	7.1304
274	268	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.1263
275	253	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1176
276	257	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.1052
277	276	プリクラ大作戦	A•SHT	7.1034
278	278	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.0942
279	274	STREET RACER EXTRA	RAC	7.0833
280	275	おまかせ! 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.0833
281	277	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.0625
282	281	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0468
283	279	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0308
284	280	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	7.0
285	284	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9818
286	272	銀河英雄伝説	SLG	6.9811
287	283	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9693
288	285	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9514
289	271	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.9444

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【4月1日の会話……②】「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「…………なんじゃい?ハチ」「これはスゴイっすヨォ! なんとクリスマスナイツの日付を4月1日にして遊ぶと、ナイツのライバルリアラでプレイできるんですよぉ」「…………ハチよ。どうせエイプリルフールだからウソだよーん、とかいうオチじゃろ」「たいちょう。ウソだったらチキン関もらいますよ」「おおーっ! スゲェ。ホントじゃねぇかよ、これ」「……ささ、約束通り……」「おおー!スゲー!」「……」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
290	289	サンダーホークⅡ	SHT	6.9333
291	167	マンクスTT－スーパーバイクー	RAC	6.9333
292	291	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	6.909
293	290	天地無用！魎御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.901
294	292	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8787
295	297	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.8775
296	293	柿木将棋	TAB	6.8686
297	294	ゲームの達人	TAB	6.819
298	295	シーバス・フィッシング	SLG	6.8
299	296	必殺パチンココレクション	SLG	6.8
300	300	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
301	286	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	6.7619
302	302	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7619
303	299	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.7549
304	303	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.75
305	298	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.7445
306	305	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7241
307	301	永世名人	TAB	6.7012
308	336	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.7
309	308	ハングオンGP'95	RAC	6.6766
310	309	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6666
311	310	テトリスプラス	PUZ	6.6666
312	311	AI将棋	TAB	6.6585
313	304	ダライアスⅡ	SHT	6.6516
314	312	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6369
315	307	ゲックス	ACT	6.6363
316	316	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6338
317	314	クリーチャーショック	SHT	6.6315
318	315	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.62
319	317	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5619
320	318	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5497
321	306	Body Special 264	PUZ	6.5454
322	319	闘神伝S	ACT	6.5309
323	325	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5306
324	321	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.52
325	313	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.5
326	324	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4912
327	326	ゲームの達人2	TAB	6.4848
328	327	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.4736
329	328	ブラックファイアー	SHT	6.4583
330	329	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4333
331	342	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.4062
332	320	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4
333	331	爆れつハンター	ADV	6.3921
334	323	マジカルドロップ	PUZ	6.375
335	338	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	6.3684
336	332	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3669
337	322	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	6.3636
338	333	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3537
339	335	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3508
340	330	エアーズアドベンチャー	RPG	6.3333
341	337	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
342	339	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3229
343	334	ロックマンX3	ACT	6.3037
344	341	闘神伝URA	ACT	6.298
345	343	ナイトストライカーS	SHT	6.2666
346	344	実戦麻雀	TAB	6.2631
347	346	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.25
348	新	マジックカーペット	SHT	6.25
349	352	TETRIS S	PUZ	6.2333
350	347	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	6.2307
351	348	NIGHTRUTHT（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.2307
352	345	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.2302
353	349	信長の野望 リターンズ	SLG	6.2142
354	新	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.2
355	351	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
356	354	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.1851
357	353	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.1818
358	357	湾岸デッドヒート	RAC	6.1562
359	356	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1551
360	358	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.1481
361	360	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.1428
362	355	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.1408
363	359	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
364	367	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.12
365	340	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.0833
366	361	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.0434
367	362	Race Drivin'	RAC	5.9788
368	363	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.9693
369	新	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9444
370	364	戦略将棋	TAB	5.923
371	377	ホーンテッドカジノ	TAB	5.9062
372	365	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
373	368	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
374	374	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8
375	369	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
376	370	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
377	372	フィッシング甲子園	SPT	5.7647
378	373	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	5.75
379	375	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.7333
380	366	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.7317
381	376	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.6862
382	378	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.6733
383	371	ブレインバトルQ	QIZ	5.6666
384	379	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
385	380	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5779
386	350	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.5384
387	383	FIFAサッカー'96	SPT	5.5312
388	新	スペースインベーダー	SHT	5.5294
389	382	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.4705
390	384	GALJAN（X指定）	TAB	5.4666
391	387	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.3809
392	386	ゲイルレーサー	RAC	5.3731
393	385	麻雀漂流島	TAB	5.3333
394	388	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.327
395	389	Break Thru!	PUZ	5.3225
396	390	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.3125
397	381	ハイオクタン	RAC	5.3125
398	391	ダイダロス	SHT	5.2611
399	392	「占都物語」その I	ETC	5.25

●新着単穴馬紹介2 リニューアルの2本はイマイチ目立たず？

369着 NEW SOFT 湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ

パック・イン・ビデオ／'96・8・30
6,800円（ムービーカード対応）／RAC

全投票平均点	5.9444
本誌の平均点	5.33

選べる女の子が少なく、アピールレースも順位が良ければ簡単にクリアしてしまう。ゲーム性が前作に比べてなくなってしまったのでは？ 車の動きもリアルになったとは思えない。（岐阜県・末松茂樹・33歳）

388着 NEW SOFT スペースインベーダー

タイトー／'96・12・13
3,980円／SHT

全投票平均点	5.5294
本誌の平均点	4.33

裏技まで忠実に再現されていそうなのはいいが、いかんせんこの値段で昔のゲームそのままというのは懐かしさを感じたい人向け。2P対戦もとりあえず的なものに感じる。（和歌山県・斎藤満仁・28歳）

×新着要注意馬紹介 やや赤ランプの要注意馬。考えて買え！

404着 NEW SOFT タイタンウォーズ

BMGビクター／'96・4・19
5,800円／SHT

全投票平均点	4.9285
本誌の平均点	5.66

洋ゲーにありがちな難易度の高さとバランス調整の雑さはあるが、途中で入るムービーが美麗でいい味を出している。洋モノ好きなら。（埼玉県・舘伸二・17歳）ムービーのデキはすごいと思うが、難しすぎ。やられると面の最初からというのがツライ。（青森県・織田智洋）

408着 NEW SOFT シミュレーション・ズー

ソフトバンク／'97・2・7
5,800円／SLG

全投票平均点	4.75
本誌の平均点	5.33

動物園のレイアウトを考えたり動物を配置するのは楽しい。でも、ある程度やると、後はぼーっと見てるだけ。すぐに飽きる。（東京都・伊藤康宏・25歳）データベースで映し出される動物はきれいだが、ちょっとしたムービーくらいはほしかった。（茨城県・坂元伸太・16歳）

440着 NEW SOFT ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～

MIZUKI／'96・3・22
5,800円／ETC

全投票平均点	2.0
本誌の平均点	3.66

もっとデータベース的なHow toサッカー（または、ジーコ）ものを期待していたのだが、それにしてはイマイチな感がある。ジーコの肉声が聞けたり、ビデオと同じように早送り、巻き戻し等の操作ができるムービーもあるんだけど、どれも中途半端。質、量ともに、もっと頑張ってほしかった。方向性には興味があるので、もっと奥の深いモノを今後に期待したい。（愛知県・坂口文武・24歳）"熱狂的"なジーコファン、もしくは"熱狂的"なサッカーファン以外には、オススメできない。特にこの作品は、この"熱狂的"という部分を特に強調しないとダメな感じ。（静岡県・佐藤由佳・23歳）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
400	393	TAMA	ACT	5.2405
401	394	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1355
402	395	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.075
403	396	ファーザー・クリスマス	ADV	5.0625
404	新	タイタンウォーズ	SHT	4.9285
405	397	球転界	PIN	4.8666
406	398	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	4.7916
407	399	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7777
408	新	シミュレーション・ズー	SLG	4.75
409	400	HORROR TOUR	ADV	4.7368
410	401	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.7058
411	402	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.622
412	403	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4827
413	404	結婚前夜（限定販売）	ETC	4.4444
414	405	バーチャルバレーボール	SPT	4.4262
415	406	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.4117
416	407	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.1538
417	409	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	3.9629
418	410	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	3.9285
419	412	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
420	414	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8888
421	413	熱血親子	ACT	3.8589
422	411	北斗の拳	ADV	3.826
423	416	必殺！	ACT	3.7619
424	415	ハートビートスクランブル	ADV	3.6666
425	417	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6521
426	426	痛快！スロットシューティング	ETC	3.5714
427	408	サイベリア	SHT	3.5
428	420	学校の怪談	ADV	3.3769
429	425	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	3.3636
430	424	FIST	ACT	3.3235
431	421	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.2913
432	418	ジョニー・バズーカ	ACT	3.2857
433	419	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.2666
434	423	結婚～Marriage～	SLG	3.0687
435	422	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.9393
436	429	カオスコントロール リミックス	SHT	2.7714
437	427	カオスコントロール	SHT	2.5937
438	428	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.4814
439	430	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2079
440	新	ISTO EZICO～ジーコの考えるサッカー～	ETC	2.0
441	431	デス クリムゾン	SHT	1.986
442	432	PLANET JOKER	SHT	1.913

オッズ表サターンC寸評

考えるサッカー出現！1点台は真の帝王を賭けた世紀の対決へ!!

世間がヘール・ボップ彗星の接近に湧く中、まさに彗星のごとく先週最下位帝王の座をかっさらった悪魔の惑星「プラネットジョーカー」！ 混沌の支配者"改"元帝王「カオスコントロールリミックス」は旧作と仲良く並んで傍観状態。2点台の仕切り線には新参の「考えるサッカー」が見守る中、最終決戦に名乗りを挙げたのは「デス クリムゾン」超魔王!! まさに夢の対決！ 店頭価格4,780円の戦い（高い、笑）！ 次号第1ラウンドは必見だっ!!

驚異の返り咲きなるかデス前世代帝王様。

【最近ちょっと……】「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「なんじゃ？ハチ」「○×△が○○○○に載ってますぅ！」「なにーっ！ 山！」「革！」「……うつけ者めーっ！」「たいちょう……」「最近どこもかしこもフラ○○○が多いぞ。モラルがないのはいかん！」「たいちょう……。じつは○○○○○……」「まっ、中には単なる間違いもあるがな、はははははは」「で、何が言いたいのですか、隊長」「う～む……なんとかせねば……」

↓次回出走予定馬パドック情報

3月末にたくさん発売された注目の新作群。買うか買うまいか迷っている人のために最速チェーック!!

?着 花組対戦コラムス

セガ/'97・3・28
5,800円/PUZ

予想オッズ	8.893
本誌の平均点	7.33

コラムスにサクラキャラをくっつけただけのモノかと思っていたが、大間違いだった。連鎖で攻撃か防御かを選べるのは、素晴らしいアイデア。「ぷよぷよ」以来、久々の楽しい落ちものパズルだ。ストーリーモードではフル音声でしゃべるし、サクラ、落ちもの両ファンにオススメ。このレベルなら"サクラシリーズ"を今後も出してほしい。(東京都・大林博司・24歳)

?着 プロ野球 グレイテストナイン'97

セガ/'97・3・28
5,800円/SPT

予想オッズ	8.213
本誌の平均点	8.33

選手のポリゴン、投球の高低など、新しい試みは良いデキだと思う。だが、投手(先発)の体力がなさすぎて、5回までとても持たないのはどうかと思う。またサード、ファーストゴロの反応がしにくいのも難。(広島県・中井隆至・26歳)バッティングが難しくなったが、ピッチングの幅は広がった。ただ、守備時の選手の動きの悪さが気になった。(長野県・斉藤俊彦・21歳)

?着 サイバーボッツ ―フルメタルマッドネス―

カプコン/'97・3・28
5,800/7,800円(通常版/限定版、RAM対応)/ACT

予想オッズ	9.376
本誌の平均点	8.66

戦略がどうのというのではなく、派手にぶっつぶしましょう的なノリが楽しい。特にデビロット姫のシナリオのぶっ飛び度はむちゃくちゃで大笑い。開発陣が楽しんで作ってるのが伝わってくる1本だ。メカデザインが、最近流行りの有機系ではなく、無骨なのも逆に新鮮で良い。ただCOM戦が強く、待ちを基本にしないと勝てないのは面白さ半減。(愛知県・キラリ!)

?着 卒業 Crossworld

小学館プロダクション/'97・3・28
5,800円/ADV

予想オッズ	6.184
本誌の平均点	6.0

サターン版は新しくエンディングやオマケを追加してるというので買ってみたが、大々的に宣伝してるほどのモノではなかったので残念。ゲームとしては、あまりにもアッサリしすぎてる感じがして、かなり物足りない。また、移動システムが2重構造になっているため非常にもどかしくイライラする。(千葉県・及川健・25歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●「ダイナマイト刑事」の大統領の娘はどう見ても加藤紀子に見える。(大阪府・山本修也・12歳)

●「ダイナマイト刑事」の主人公はどう見てもブルース・ウィリスだ!!(広島県・足利幸治・26歳)

●「EVE burst error」で意味もなく、何度もプリンに話しかけるのは、オレだけではあるまい……。(宮城県・只野修・17歳)

セガサターンソフト総評

3月最後の話題作が登場!

次々と新作が発表される中、首位戦線も恐怖の(笑)最下位戦線並みに熱くなってきた感じだね。「千年帝国」「EVE」「サクラ」ともに、その差は僅差だから、来週以降もその動向はまだまだ見逃せないぞ。また数多く発売された新作群も速攻チェック!必見だ。

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ/24,800円)	9.7952
2	2	セガサターンキーボード(セガ/9,800円)	9.3023
3	3	リアルアーケードVF(ホリ/3,980円)	9.2245
4	5	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ/9,800円)	9.1777
5	4	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.1412
6	6	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2,900円)	8.7757
7	8	バーチャスティック(新型/セガ/5,800円)	8.731
8	7	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.7267
9	9	SBOMジョイカード(ハドソン/2,480円)	8.6885
10	13	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	8.6666
11	11	バーチャガン(セガ/2,900円)	8.6357
12	10	セガサターンツインスティック(セガ/5,800円)	8.6345
13	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)	8.5338
14	14	セガサターンワープロセット(セガ/29,800円)	8.35
15	15	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.2104
16	16	ファイタースティックX(アスキー/3,580円)	8.0825
17	17	ファイタースティックX ZERO2(カプコン/3,900円)	7.9677
18	19	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	7.7397
19	18	SSプロコマンダー(オプテック/3,680円)	7.738
20	新	セガサターンフォトCDオペレーター(セガ/3,800円)	7.6956
21	20	シャトルマウス(セガ/3,000円)	7.6281
22	21	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.3542
23	22	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.2682
24	新	セガサターンマルチターミナル6(セガ/3,800円)	7.1052
25	23	SSジョイパッドDX(ビック東海/3,280円)	7.0714
26	24	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	6.9694
27	26	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.4485
28	25	スクリーンマウント・サイト(セガ/1,200円)	6.4333
29	27	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	5.8181
30	28	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	5.5

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフは、「クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜」だ。話題の続編は、はたして何着で登場するか? 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜」は何着だ?

【隊長さんの予想】ワシは今度こそということで15着。

【謎の予想屋の予想】オレはちょい厳しめで…47着かな。

4/11号当選者 4/11号予想「ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡」は、両予想屋ハズレの初登場1着に。正解者は全投票者のうち17名。抽選の結果当選者3名は東京都・風間昌明くん、高知県・平井祐介くん、徳島県・青木裕二くんに決定だ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週はSNKの熱いアクション「メタルスラッグ」の予想をしてもらおう。移植度も良好のこのゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「メタルスラッグ」は何点だ?

【隊長さんの予想】ワシは、とりあえず8.8657な。好きじゃから。

【謎の予想屋の予想】オレはもうさすがにチョイ下。8.5421でどう。

4/11号当選者 4/11号予想「ザ・コンビニ」は、隊長さん惜しい!の初登場8.2で決着。今回は、見事に2人のピタリ賞が出たぞ。ピッタリ賞の愛媛県の杉江多佳子さん、兵庫県・小林圭三くんの2名にはお好みソフト2本をプレゼントするぞ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

➔ハガキの書き方例

103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) 『セガサターン読者レース』係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
☆発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ!要注意!!
(セガサターンソフト:5本まで)
・サクラ大戦(10点)
・電脳戦機バーチャロン(9点)
・ファイターズメガミックス(9点)
・エネミー・ゼロ(8点)
・学校の怪談(2点)
(周辺機器も募集ナ!)
(コメント)(ほしいソフト名)
・「クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜」着順予想:24着
・「メタルスラッグ」のオッズ予想:8.8646
※応募券がないとボツだよ

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:ワイヤレスコントローラー2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は4月17日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

4/11号当選者 4/11号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は千葉県・鈴木伸吾くん、愛知県・河野澄規くん、福岡県・亀井知治くん、岩手県・川村隆一くん、大阪府・桜田潤子さんの5名だ。おめでとう。

【消費税アップ!】「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「エイプリルフールより、消費税アップがぁっ!」「ノォー!」「隊長、雑誌社の中には、影響が出てるものもありますよっ」「…………うちは、どうじゃ?」「定価とりあえず据え置きでございます」「クククククク。今年もまだまだやるぜっ!」「隊長……それもエイプリルフールとかでごまかすんじゃないでしょうね」「まかせときっ!」

読者レース応募券 4/25号

超音速伝説セガサターンへ！

東京ゲームショウ速報！

TOKYO GAME SHOW 1997

SONIC JAM™

ソニック ジャム

●セガ●6月発売予定
●4,800円●アクションゲーム

ヤツらが帰ってきた！

あのソニックがセガサターンに帰ってきた！ 今年のセガは「プロジェクトソニック」と名付けたビッグプロジェクトをスタートすると東京ゲームショウで発表！ そのプロジェクト第1弾として発表されたのが、メガドライブで発売されたシリーズ4作品をカップリングしてリニューアルした「ソニック ジャム」だ。僕らが忘れかけていたあの爽快感と新たに展開される"ソニックワールド"に大注目!!

プロジェクトソニック始

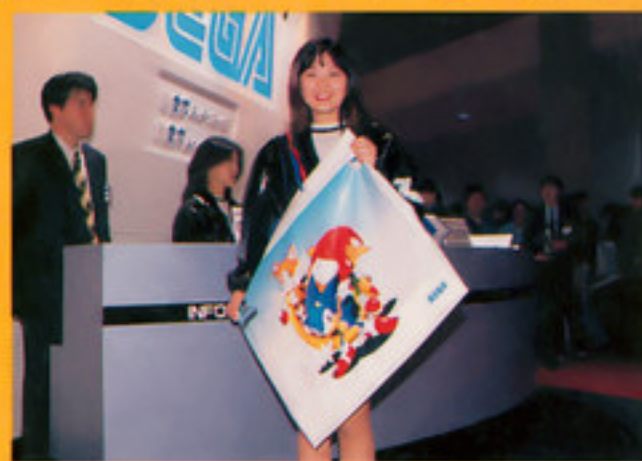
4月4日、東京ゲームショウで緊急発表! ソニック旋風吹き荒れる

PROJECT SONIC

ブースの前面を大きく陣取ったソニック達の姿が一際目立っていたセガ。プロジェクトソニックが始動した今年、新旧のソニックがブースを彩っていたセガは、まさに活気を取り戻した感じだった。ソニックサポーター募集(※P.17参照)を含め、今年はソニック旋風が吹き荒れるぞ!

ソニックチームの面々もキャッチ! CESA大賞で「ナイツ」が2部門を獲得し、中・大島両氏も大満足。会場では誌面では見れない「ジャム」のシーンも遊べたぞ。

特製バッグにもソニックが!

昨年セガで配られたブース特製のバッグは、ソニックチームの新作「ナイツ」だったが、今年もセガのバッグはソニックチームの新作「ソニックジャム」が飾り、ゲームショウの会場でも一際目立っていたぞ。ちなみに、裏側の絵はバンダイのセガサターン新作「マジカルホッパーズ」。早くもセガバンダイへの布石か……? なんて噂もチラホラ聞こえたりしていたみたいだ。

これが当日配られていた特製バッグ。ソニックチーム直々のデザインだからカッコイイのだ。

プロジェクトソニック第1弾は名作4本をカップリング+α!!

この夏、セガサターン逆襲の狼煙となるプロジェクト第1弾は、以前メガドライブで発売されていたソニックシリーズの4作品を1つにまとめたオムニバスソフトだ。だが、ただ単に昔のソフトをカップリングしただけではない。このソフトのために新たに作られた「ソニックワールド」には、シリーズの歴史を閲覧できる資料館的存在や、オープニングムービー、キャラクター紹介など、セガエイジスとはまた違った、新要素が満載なのだ。4,800円というリーズナブルな価格を考えれば、これは絶対買いだぞ!!

ポリゴンで構成されたソニックワールド(左ページ写真)が新たに用意された他、当時のマニュアルも画面上で見ることが可能。至れり尽くせり。

こちらが「ソニックジャム」のタイトル画面。「ソニック」の1～3、「ソニック&ナックルズ」がこれ1本で遊べるなんて! オマケ要素も超満載だ。

ソニックザヘッジホッグ

ソニックザヘッジホッグ2

ソニックザヘッジホッグ3

ソニック&ナックルズ

動!今年はソニックの年

SONIC JAM™ ソニックジャム

まったく新しく作り込

オムニバスソフトとして片付けてしまうのはあまりにも惜しいこの「ソニックジャム」。誰もが待っていたサターンで動くソニックの魅力を余すことなくお伝えしよう。よ〜く見れば次回作の秘密がわかるかも!?

1 CHECK POINT ソニックのすべてを収録 "ソニックワールド"

ここがこのソフトの目玉である「ソニックワールド」だ。ポリゴンのソニックが歩き回り、ワールド内にあるパビリオンでソニックに関するさまざまな資料を見ることができる。ワールド内の移動はアクションゲームのノリで楽しむことができ、ちょっとしたお楽しみも用意されているとか。

まさにソニック最新作!? ポリゴン空間を走り回れ!

パビリオンに入ると「クリスマスナイツ」にあったようなソニックシリーズすべて(本編収録の4作以外も)のデータやビジュアルが展示されている。また、未公開の「ソニック・ジ・アニメーション」なるオリジナル映像や「ソニックCD」のオープニング、シリーズのCMなどもトゥルーモーションで収録される予定だ。

2 CHECK POINT ハイレゾで見れるデジタルマニュアル

「デジタルマニュアル」と銘打たれたこれは、メガドライブ当時のままのマニュアルをゲーム画面で見ることができるというものだ。高解像度モードでなおかつ拡大縮小が可能となっており、ページの隅々まで確実に読むことができるぞ。また、同時に英語版(ジェネシス版)のものも収録される予定だ。

ポップでキュートなマニュアルも今となっては懐かしい。新規ユーザーには新鮮かな!?

拡大縮小も自由自在!

任意のページをズームアップ・ダウンして細部を見ることも可能。ハイレゾ画面なので、小さくて見にくい文字も拡大すればくっきり見えるぞ。

FROM SONIC TEAM

プロデューサー
中 裕司
ソニックといえばこの人。本作は全体の監修を担当しつつ、次回作に向け充電中!?

「ソニックジャム」チーム
濱野高廣
本誌初登場の濱野氏は中氏と同期の大ベテラン。本作のメインプログラマーだ。

キャラクターデザイン
大島直人
ソニックの生みの親的存在の大島氏も。本作には関わっていないらしいが…!?

エイジスではない最新のソニックです

昨年末の「クリスマスナイツ」以来の登場となるソニックチームの方々に「ソニック ジャム」についてお話を伺った。今回雑誌初登場となる濱野氏は入社13年のベテラン。中、大島両氏に続くチームの要となる存在だ。

本誌■今回待望のソニックがセガサターンに登場となりましたが、まずは〝プロジェクトソニック〟とは何か?を含めて解説いただけますか。

中■今度始まる〝プロジェクトソニック〟というのは、単にソニックチームが新作を作るというんじゃなくて、セガ全社を含めてソニックの何かスゴイことをやるという大きなプロジェクトなんです。

大島■中さんはそのプロジェクトのプロデューサーで全体を統括します。ソニックチームはプロジェクトの1参加者という感じですね。

まれたこのボリュームを見よ!!

3 CHECK POINT オープニングCGムービーもある

もう1つ注目すべき存在が、オープニングとして作られたCGムービーだ。タイトル画面に入るまでの15秒ほどの短いものだが、サターン上で映し出されるソニックのCGムービーは今回が初めて。しかもソニックチーム純正なので、必見ものだぞ。ちなみに映像はトゥルーモーションなのだ。

新たに追加された要素も!

こちらはゲーム本編のほうに付け加えられた要素。ユーザーフレンドリーなのが嬉しい。

CHECK1 すべてのステージでタイムアタックが!

「ソニック3」から付加されたタイムアタックモードがすべての作品の全ステージで可能となっている。もちろん記録はバックアップされるぞ。また、通常プレイ時もオートセーブ機能でいつでも続きをプレイすることができるようになっている。これならいつでも中断できるね。

タイムアタックとしてだけでなく、単純に好きなステージを遊ぶのもいいだろう。

CHECK2 スペシャルステージだけをプレイするモードも!

通常ステージとはまったく違った面白さを持っているスペシャルステージだが、今回はこれだけを任意に選んでプレイできるモードも用意されている。「1」の回転するステージ、「2」の3Dハーフパイプステージ、「3」と「ソニック&ナックルズ」のパズル風ステージなどをいつでも遊べるぞ。

CHECK3 「ソニック&ナックルズ」のロックオン機能もカンペキ!

「ソニック&ナックルズ」の特色の1つであったロックオンシステム。別カセットを上から差すことによって別の効果が現れたこのシステムは、当時のまま継承されている。効果のほどは次からのページを見てほしい。

メガドラカセットの中で最も異色なスタイルの「ソニック&ナックルズ」のカセット。3作品、それぞれ差し込むタイトルによって効果が違っている。

CHECK4 「ソニック1」でスピンダッシュが可能になった

今回唯一ゲーム本編の一部に手が加えられた部分がこれ。「2」から可能になったスピンダッシュが「1」の中でもできるようになっているのだ。これはプロデューサー中氏の案によるものとか。これができるとできないでは、ゲーム自体の遊びやすさがかなり違ってくるぞ。

メガドラ版の「1」を今遊んでみるとかなりやりにくいはず。それほど重要な要素なのだ。

本誌■で、その第1弾がかつての名作を4本パックにした「ソニック ジャム」ということですが?

中■ええ。最初は「ソニックエイジス」みたいなのやりたいねって言ってた企画なんですが、今回をメインにやってるのが、ここにいる濱野でして。大島とか僕は別の仕事をしつつ、主にアドバイスとかやってる感じです。

本誌■「ソニック ジャム」の発売日は6月ということですが、現在の開発の進行度はいかがです?

中■ゲームショウの時点でほとんど遊べましたから、95%くらいかな?

濱野■いや、88%ぐらいです。

中■アレ? そうなの? で、発売日にもじつは意味がありまして、アメリカで最初のソニックが発売されたのが、6年前の6月でして、日本よりちょっと早かったんですね。で、今度の「ソニック ジャム」は6周年の同じ6月にしようということで、それに向けて開発中なわけです。

本誌■タイトルが「ソニック・エイジス」ではなく、「ソニック ジャム」になった理由は?

中■いろんな候補はあったんですが、一番大きいのは、単なる復刻版というわけではなく、まったく新しい新作と言えるほどのボリュームとオマケがついているんですね。ですから、歴史をミックスした感じと〝クールな〟イメージを込めて、「ソニック ジャム」になりました。

本誌■当時の貴重な資料など、お楽しみも入っているようですが、イメージとしては「クリスマスナイツ」のギャラリーみたいな感じでょうか?

中■あれよりもっとボリュームはある感じですね。「ソニックワールド」

ソニックワールドはある程度の広さのある空間だ。ソニックのモデリングは今回のために作り直したものだとか。空飛ぶマイルスやリングにも秘密が…?

これがソニックのルーツ!

SONIC JAM™ ソニックジャム

今プレイしてもなお新鮮さを失わないソニックシリーズ。メガドライブユーザーの中を疾風のごとく駆け抜けていったソニックの魅力をサターン版の画面をまじえてお送りしよう。

1991・7・26 SONIC THE HEDGEHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

超音速ハリネズミの伝説ここから始まった

メガドラアクションゲームに旋風を巻き起こしたシリーズ第1弾。操作が簡単で爽快なゲームシステムと、ユーザーに媚びないクールなキャラクター・ソニックは、一躍全世界で有名になった。ドリカムの中村正人氏作曲のBGMや、ソフト内で処理したスペシャルステージの回転など話題性にも事欠かなかった。この「ソニック ジャム」では、スピンダッシュができるように改良されているぞ。

ご存じの通り、ソニックはこの作品からセガの看板キャラクターとなった。

スペシャルステージは、自分ではなくステージの動かし方がポイントとなる。

1992・11・21 SONIC THE HEDGEHOG 2

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

キュートな相棒マイルス初登場

前作より1年半の時を経て登場したシリーズ第2弾では、ソニックの弟分が登場する。クールなソニックとは対照的な、底抜けに明るくカワイイキツネのマイルスだ。彼の登場により、2Pでの協力プレイや対戦モードもできるようになり、ゲーム自体に非常に幅が出てきた。3Dのハーフパイプを走り抜けるスペシャルステージでカオスエメラルドをすべて手に入れると、無敵のスーパーソニックになることも可能。高い完成度が評価され、日本だけでなくアメリカやヨーロッパ各地でも大ヒットしたソニックシリーズの記念碑的作品でもある。

1Pの時もマイルスは一緒。無敵で役立つが、時にはジャマになることも!?

疑似3D処理されたスペシャルステージ。ハーフパイプの中のリングを集めていく。

LOCK ON「1」

数万面のボーナスステージ!

「1」にロックオンさせると「ソニック&ナックルズ」のスペシャルステージ単体で遊ぶことができる。面はパスワード対応で、パターンは数万面あると言われており、これだけで一生遊ぶことができるかも。メガドラ版はソニックシリーズ以外のカセットを差し込むこともできたが、さすがにそれは無理?

LOCK ON「2」

ソニック2にナックルズ登場!!

「ソニック2」をロックオンすると、「2」の世界にナックルズが登場し、ゲームがプレイできるようになる。この作品にナックルズは直接関係はないが、ナックルズ特有の操作感でプレイすると、意外なルートが見つかるかもしれない。もちろんボーナスステージやタイトルにもナックルズが登場するぞ。

今だからこそソニックをより多くの人に楽しんでほしい

って名づけているんですが、ポリゴンのソニックが走ってて、おなじみのフィールドも完全にソニックのもので作ってますから。ここでは今まで出たソニックと名のつくものをすべて集めてまして、ゲームギアを含めて1つ1つのゲームの紹介やパッケージイラスト、はてはムービー関係もたくさん収録しているんですよ。

本誌■今回は新作のCGムービーの写真が2カット公開されていますが?

大島■20〜30秒くらいなんですが、トゥルーモーションでやってて、ゲーム中のムービーというよりも、タイトルにつながるオープニングという感じですよね。

中■「ソニックワールド」に収録しているムービーには、他に例えば「ソニックCD」のオープニングムービーをトゥルーモーションで見れたり、各ゲームのテレビCFや、AM3研がかつて作った「ソニック・ジ・アニメーション(※未公開)」やOVA(※オリジナルビデオアニメ)の紹介ムービーが2分ほど入っていたりします。

濱野■その他には、スペシャルステージだけを遊べたり、バックアップのなかったソニック1、2にバックアップ機能を付けたり(※各ACTの始めから継続可能の予定)、かつてのマニュアルも画面上で全部見れるようになっています。

中■マニュアルはセガサターンの一番いい解像度を使ってまして、拡大縮小でちゃんと見ることも可能です。あと、ちゃんと海外英語版のマニュアルも入ってるんですよ。

本誌■「ソニック1」でスピンダッシュができるようになったそうですが。

中■あれは、唯一直した点ですね。

濱野■その部分は、中さん自身がプ

「今現在プロジェクトソニックのメインに関わっているのは僕だけですよ」と中氏。「ジャム」以降の展開にも期待!

メガドライブの黄金時代に関わってきた濱野氏。でも本人は「僕の代表作はマークⅢの天才バカボンですよ(笑)」とおどけてみせる。

4大作品をサターンで完全再現!!

PROJECT SONIC

1994・5・27 SONIC 3 THE HEDGEHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

ヤツの名はナックルズ・ザ・エキドゥナ!

1年半の長い沈黙ののち、発表されたのがこの「3」。物語は「2」の最後のシーンから始まる。ここで現れるのが真紅のハリモグラ、ソニックのライバルとなるナックルズだ。システムは「2」とほぼ同じものだが、マイルスが飛べたり、バックアップ機能が付くといった、いくつかの小改良がなされている。

この「3」ではゾーン6までが展開され、完結しない。物語は「ソニック＆ナックルズ」へと続く。

スペシャルステージのほかにボーナスステージも追加された。

1994・10・18 SONIC & KNUCKLES

ソニック アンド ナックルズ

異様な風貌のカセットで登場

メガドラでのシリーズ最後の作品となるこの「ソニック＆ナックルズ」は完結を見なかった「3」の純粋な続編で、ゾーン6以降のステージが収録されている。それゆえ、単体で遊ぶよりも「3」を用意して遊ぶのがベストだった。このソフトがあって初めてプレイヤーとしてナックルズを使うことができ、その場合、各ステージの展開も若干変わっていった。

プレイヤーとして使うナックルズは、地上ではソニックと同じだが、ジャンプから空中を滑空することができる。また、その状態から壁にぶつかると、その壁に張り付き登ることができるのだ。そのためゲーム性はかなり変わってくるぞ。

別カセットとロックオン!

タイトルの発表当初秘密とされていたニューシステム。それまで例のない、カセットの上に、さらにカセットを差し込めるスロットがついていた。ソニックシリーズはもちろん、シリーズとはまったく関係ないカセットを差し込むこともできた（カセットごとに違うボーナスパターンが楽しめる）。「ソニックジャム」では、ロックオン効果も完全再現されているので安心してほしい。

すべてのロックオン効果も完全再現!

LOCK ON ストーリーが完結!

前後編となっている2本を合体させると、物語が完結する完全版となる。ゾーン1から最終ゾーンまで通してプレイできるようになるほか、「2」では使えなかったナックルズをプレイヤーキャラとして選ぶことも可能だ。バックアップも「3」のものとは別に用意され、いつでも続きを遊ぶことができる。

今週の表紙

「メガドライブでデビューをはたし、世界中を駆け巡った超音速スピードを誇る青いハリネズミ、ソニック・ザ・ヘッジホッグ。デジタル処理したこれまでのゲーム画面を背景に、走り始めたソニックを描きました。収まってしまいがちなクールな表情にバランスの良い動きをつけることでソニックらしさを表現してみました（ソニックチームデザイナー上川祐司）」

ログラムをやってるんですよ。
中■本当は「ソニック＆ナックルズ」のロックオン時にやろうって話もあったんですが、当時はやっぱりそこまでできなかったので、今回ようやく念願かなった感じですね。
本誌■新しい周辺機器への対応は？
中■通常のゲーム部分はデジタルです。でも、「ソニックワールド」でソニックを動かす時はマルコンにも対応してます。そこではスピンダッシュはできないんですが、ジャンプしたり、マイルスと空を飛んだり、リングを取ったりと楽しいですよ。
本誌■ところで気になる「ジャム」以降の今後の新作の予定は、どうです？

「今年はソニックのためにいろいろ頑張りたい」という大島氏。氏の今後の動向も要注目？

中■まだなんとも言えないんですが、6月19日からのE3前後に何か発表できるかもしれませんね。今年の僕はプロジェクトソニックで頑張りますので、期待しててください。
大島■より多くの方にソニックを知ってもらえるチャンスですので、僕自身楽しみにしています。みなさんも注目してほしいですね。
本誌■ありがとうございました。

そして年末には最新作が登場!?

PROJECT SONIC

TOKYO GAME SHOW 1997 SPRING

東京ゲームショウ速報

遂にサターンに移植決定!!

SEGA Touring Car Championship

セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ

特報!! SPECIAL REPORT

- ●セガ
- ●今秋発売予定
- ●レース
- ●価格未定
- ●全年齢推奨

アーケードで人気を博した「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」がサターンに移植決定！　まずはこのゲームの見所をチェック！　インタビューも見逃すな！

「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ」の見所チェック!

レースゲームに定評のある「セガラリー・チャンピオンシップ」の開発チームが、新たなチームで手掛けたレースゲームの第1弾が、この「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」だ。昨年9月にアーケードで登場し、その単純明快な面白さと、実車のよう、なこだわり操作感などから、今なお高い人気を誇っている。その人気タイトルがいよいよサターンに登場する。ここではその見所をチェックしていくぞ。

ちなみにこのゲームのモチーフとなったのは、ヨーロッパを中心にして開催されている〝ITC〟と呼ばれれるレース。各自動車メーカーが競って、時速300km以上ものスピードが出るモンスターマシンを競って作り上げ、激しいぶつかり合いのバトルを繰り広げるのだ。残念ながら今年は行われていないが、昨年に日本でも開催された。詳しくは右のカコミを。

ゲームショウ会場で発表!

セガの隠し玉として発表！注目度も高かった。秋まで待て！

SEGA Touring Car POINT①

敵車とのバトルが熱い!

こちらのわずかなタイム差でスターティンググリッドが上下したり、ちょっとしたミスを見逃さずコーナーでインを突かれたりと、今までの生ぬるいCPUとはわけが違うぞ。だからこそ本格的な興奮が120%味わえる。

SEGA Touring Car POINT②

BGMは〝avex trax〟

〝avex trax〟の協力により、クラブ系ダンスミックスなサウンドが使われている。アップテンポなノリの良さ、ソウルフルな歌声がこんなにレースゲームに合うものなのかと思わず聴き入ってしまうこと間違いなしだ。

INTERVIEW

サターン版「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」

プロデューサー　高部元志氏に聞く

サターン版は〝新生〟ツーリングカーに

セガAM分室・高部元志氏。アーケード版「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」ではアシスタント・プロデューサーを担当。

本誌■サターン移植を決定された、その理由から教えてください。

高部■ユーザーの希望が多くなってきたのが一番大きいです。今回タイミング的に東京ゲームショウの時期と重なったので、大々的に発表させていただきました。

本誌■今回の移植は分室さん自ら手がけるのでしょうか？

高部■そのへんはまだ言えませんが、とにかくパワーと技術のある人たちが作っているということだけは確かです。

本誌■現在の開発進行度は？

高部■僕の見た感じでは、まだ5％くらいかなと思ってるんですが、これから一気に加速度的に上がっていくと思います。発売時期の詳細は未定ですが、今年の秋を予定しています。

本誌■移植にあたって一番気をつけたい部分というのはどこでしょうか。

高部■アーケード版のファンの方には、そのままそのテクニックを家庭に持ち帰ってくださいと言えるようなものを、というのが大前提です。ただ、我々は今回あまり移植という言葉を意識的に使わないようにしています。移植ものというと、そのままのものにプラスオマケがついたくらいのものという認識があって。今回は移植ではなく〝新生〟ツーリングカーを作りたいという気持ちですね。アーケードを移植したものを1とすると、サターンならではの要素をプラスさせたツーリングカー1.5というふうに考えています。

本誌■そのオリジナル要素とは？

高部■とにかくサターン版で強調したい部分が、いろいろな層の方が初めて手にしてすんなりと遊べるようにしたいということです。車の操作に追われるというのではなく、レース自体の面白さ、車を走らせる爽快感という本質的な楽しさを感じられるものにしたいと思っています。あと、プラス要素はまだ詳しくは言えませんが、僕らは今、新しい遊び方という表現を使っていますが、本来のイメージを崩さないようにしながら、新しい遊び方をいろいろ入れる予定です。

本誌■その他に変えたい部分というのは？

高部■アーケード版を家庭用にそのまま再現するのは当然として、開発がもう少し手をつけたかった部分や、レース上でしか味わえない雰囲気をもう少しボリュームアップしたいのと、車と車のバトル感をもう少し強調したいのがありますね。

　※画面写真はすべてアーケード版のものです。

SEGA Touring Car POINT③ エントリーカーは実在するこの4種！

世界的に有名なツーリングカー４台が使用可能だ。上の４WD車は安定したグリップ感があり初心者向け。下のFR車はリアが滑るような感覚の走行をするため安定感に欠けるが、加速性は抜群だ。これにそれぞれAT車とMT車を選択できる。ちなみに性能差は同ジャンルなら全く変わらないので、２台のうち自分のお好みの方を選べばいい。

4WD車

アルファロメオ155V6Ti

四角いボディに赤と青のペイントが施された、イタリア生まれの155。オペルとの性能差はなく、初心者向け。

オペルカリブラV6

黄色いペイント、大きな前歯が特徴。安定したグリップ感と引き換えに、直線でのFRの加速には勝てない。

FR車

AMGメルセデスCクラス

日本でも一番人気の海外車ベンツは、上級者向けで登場。FRの扱いづらさが快感になれば、キミはもう上級者だ。

トヨタスープラGT

実際ITCには参戦していないものの、日本代表として特別参加。赤と緑のカストロール仕様はゲームでも一番人気。

SEGA Touring Car POINT④ 特徴的なゲームの流れ

ゲームは次のような流れで進んでいく。まずは予選で、第１戦のコースを１周。ここで出たタイムにより、第１戦のスターティンググリッドが変わってくる。ローリングスタートで始まる本戦を最終レースまでタイムアップせずに走り抜くと、総合タイムにより最終的な順位が決定。

予選

予選はタイムオーバーになってもゲームオーバーにはならないぞ。

第1戦

予選とはスタート時のスピードが違うので、第１コーナーに注意。

第2戦

最もタイムが縮めやすいコース。まずはコースを覚えよう。

最終戦

アクセル操作やシフトチェンジをうまく使ってコーナーを抜けろ！

1位になると エクストラコースへ！

１位でゴールすると出現。実は最終戦ほど難しくないので、思い切って走ってみよう。

「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」をもっと知りたい人へ

①ITC

〝ITC〟は95年から欧州を中心に行われている。発祥の地はドイツで〝DTM〟と呼ばれ、ベンツやオペル、BMW、アウディといったドイツの主流メーカーが参戦しているが、イタリアのアルファがデビュー戦で優勝を奪うといった事実も。去年はブラジル、日本の鈴鹿でも開催されたが、今年は活動を休止中。

昨年行われた鈴鹿でのレース。日本人選手では鈴木亜久里選手がメルセデスCクラスで参加。モンスターマシンたちが日本でも激しくぶつかり合ったのだ。

調整中のアルファロメオ。ゲームの中のあの車の実物が、目の前にあるこの迫力はスゴイ！ ちなみにこのレースで優勝に輝いたのは２戦ともメルセデスでした。

②STCCホームページ

CGギャラリーや写真資料などの公開、自己申告制タイムアタックなど内容は充実！ 自己ベストに自信がある人、自分のレベルを厳しく見つめたい人、ただもうファンな人は細かくチェック！ TCCを制作した分室に熱いメールを届けるのもいいね。

http://www.sega.co.jp/arcade/touring

③攻略ビデオ

●セガ/日本コロムビア
●4,800円（税別）●45分
●COVC-4916

タイムを少しでも縮めようという人はとにかく必見。開発秘話やテクニック紹介の他に、プロのレースドライバー服部尚貴選手による激走テクニックや㊙モード設定の紹介なども収録！

誰もが楽しめる"新しい遊び"を盛り込みます

本誌■パッド操作が中心となりますが、入力デバイスの差はどうなんでしょう。

高部■アーケード版のビビッドな操作を必要とする部分のテクニックを、サターンパッドでも使えるよう様々な工夫をちりばめるつもりです。分室最速プレイヤーである私が監修して（笑）、このテクニックならグー！ と太鼓判を押してから世に送り出すつもりですから（笑）。

本誌■では、アナログコントローラーとの互換性はどうでしょうか？

高部■レーシングコントローラーには対応させる予定です。

本誌■コースが増えたり、車種が増えたりという可能性は？

高部■何か面白いことができるのであれば考えておくという感じです。単純にオマケとして入れようという考えはないですね。今のままで十分面白いというのが前提ですから。だからといって、期待するなということではないですよ。

本誌■アーケード版で話題になった音楽面ですが、そのまま入るんでしょうか？

高部■当然やりたいですよ。もうテーマ曲のような扱いになりつつあるし、ファンの方もたくさんいますので、対応していきたいと思ってます。

本誌■アーケード版では８人まで通信対戦が可能でしたが、サターン版は？

高部■具体的にはまだお答えできませんが、対戦が熱いゲームなので何かしらの形では実現したいと考えています。

本誌■それでは最後にユーザーの方にコメントをお願いします。

高部■新生とか1.5といった扱いでタイトルが出ることはありませんが、開発サイドではそういう気持ち、意気込みで作っています。１回のプレイでレースゲームの気持ちよさがわかるゲームにするつもりですので、ファンはもちろん、レースゲームをあまりやらない人、レースゲームに偏見などを持っている人にもやってみてほしいです。海外ではレースは基本的にお祭りでして、サターン版STCCが出たら、みんなでお祭りに参加して騒ごうよ、という感じになればと思っています。そして、よくできているねと言われるよりは、面白いねと言われるようなゲームにしたいというのがありますね。とにかく今は新しいアイデアも含め、新しい遊びという部分ももう少ししたら発表できると思いますので、まずはその情報を待っていていただきたいと思います。

本誌■どうもありがとうございました。

続報を期待せよ！

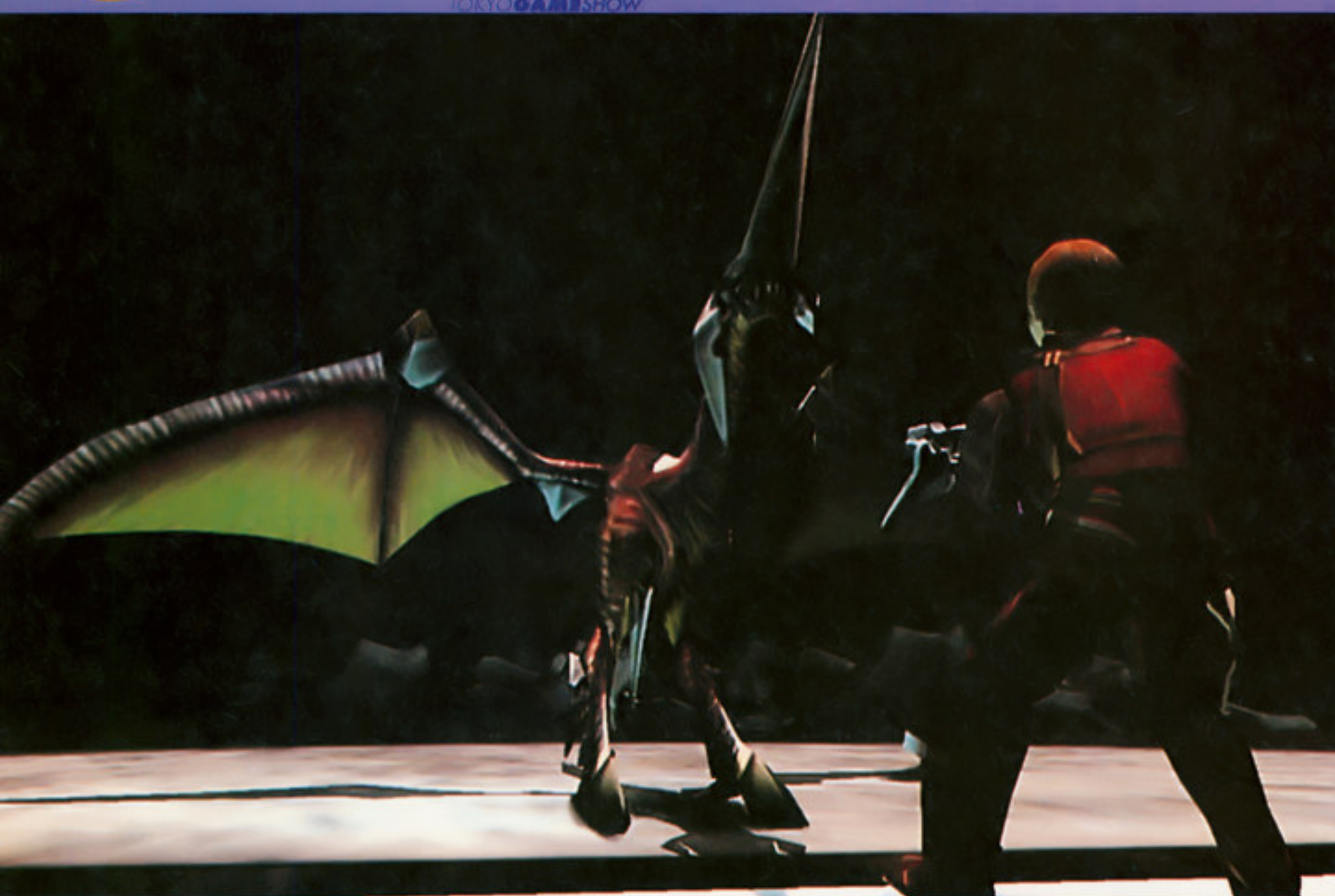
分室最速の男がサターン版でも同じタイムが出せるまで調整したいというだけに、その完成度に期待が高まる。

超速報

RPGになってこう変わった!

TOKYO GAME SHOW 1997

東京ゲームショウ速報!

AZEL（アゼル）

東京ゲームショウにて、これまで謎のベールに包まれていた「AZEL」の戦闘シーンが、ついに公開された!! 今回は、その速報とともに、画期的な新システムの秘密を詳しく紹介しよう。

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 ?%

●セガ●今夏発売予定●価格未定●RPG

パンツァードラグーンRPG（仮）

緊急リポート 東京ゲームショウ「AZEL」制作発表会

ブースでは、「ソニック ジャム」「ラストブロンクス」と並んで、強力な宣伝がされていた「AZEL」。中には見慣れないシーンも。

セガサターンがこの夏満を持して放つ新世代超大作RPG「AZEL―パンツァードラグーンRPG―（仮）」が、多くの新作にまじって、ついに東京ゲームショウで一般公開された。当日は、今回公開している戦闘画面だけでなく、ドラゴンの飛翔シーンや、ムービーシーン、そしてドラゴンのパラメーターらしきものをいじっている画面などを見ることができた。開発者のトークショーも奥深い内容だったぞ。

開発者のトークショーにはおなじみの楠木学氏と竹下英敏氏の２人が出演。新画面も続々。

「AZEL」の戦闘画面初公開!!

従来のRPGの常識を覆す新戦闘システム!

まずは右の画面写真を見てほしい! 前作までのシリーズとなんら変わることのない臨場感にあふれた戦闘シーン。「シューティングゲームの爽快感をそのままに」と言うスタッフの言葉どおり、迫力に満ちた画面だ。実際の戦闘は、敵の動きや変化にあわせて、臨機応変にドラゴンを操るというもの。その移動範囲も、敵を中心として前後左右360度に展開可能だ。単に正面の敵を攻撃するのではない、互いに有利なポジションを奪い合うアクティブな戦闘なのだ。

HP 500/500
BP 300/300
SHOT
LASER

戦闘レーダー

前作から引き継がれた、ドラゴン(プレイヤー)と敵の相対位置を表示するレーダー。これまでと大きく違う点は、敵を中心にした表示方法になっていること。互いの位置関係が、よりわかりやすくなったのだ。

この場合、ドラゴンは相手の左側に位置していることになる。

体力ポイント&バーサークポイント

体力ポイント(HP)は、いわゆるヒットポイントのこと。バーサークポイント(BP)は、通常のRPGで言うところのマジックポイントに近い感じだ。まだ詳細は不明だが、特殊攻撃のためのポイントと考えていい。

前作のバーサークのためのゲージとは、根本的に違うものと言ってもいいだろう。

主人公&ドラゴンの行動ゲージ

主人公の銃攻撃やドラゴンのレーザー攻撃などを、使うことが可能かどうかを表示するゲージ。すなわち行動にはゲージを消費するわけだ。今回このゲージの存在が公表されたことで、戦闘システムの一端が解明されたといえる。つまり、敵味方が入り乱れて、好き勝手に撃ち合うというのではなく、攻撃と防御、それぞれに徹する時間が存在するということだ。自分が攻撃できない時間帯には、敵の死角や、攻撃力の弱いポイントに回り込むなどの駆け引きが必要になりそうだ。

「位置取り」による戦略の醍醐味!

今回発表された戦闘システムの中で、最も重要なものの1つが、この「位置取り」だろう。プレイヤーの操るドラゴンは、敵と並走したり、後方に回り込んだりして、攻撃に有利なポイント……つまり、敵の弱点を見つけていくのだ。当然ながら、敵が有利になるポイント(危険地帯)も存在する。間違ってそんな場所に位置すれば、通常よりも強力な敵の攻撃にさらされることになる。この、互いの有利なポイントを奪い合う「位置取り」こそ、「AZEL」の戦闘の中核をなすシステムなのだ。いかにして敵の弱点に回り込むか? いかに敵の攻撃をかわすか? 主人公とドラゴンの行動ゲージも絡み、戦いはスリリングなものになるに違いない!

これは、上の画面写真の位置から、敵の左側を通って後方に回り込んでいくところだ。画面右上の戦闘レーダーで位置関係が把握できる。

「AZEL」開発スタッフインタビュー第3弾!

まったく新しい戦闘シーンが完成!

シリーズ全作品にデザインとして参加している楠木学氏。今作ではディレクターとして活躍。

ついに公開された「AZEL」の戦闘シーン。その詳細に迫るべく、直撃インタビューを敢行! ゲームショウ直前でお忙しい中、開発スタッフの皆さんからいただいた、貴重な情報をお届けしよう。

本誌■まずはゲームショウに向けて、現在の開発状況はいかがですか?
二木■今は各パートがバラバラに進んでいるので、早くゲーム本来の形になるように頑張ってるところです。
楠木■少しずつ合体させてますが、まだ全部ではないものの、形になりつつありますね。いつもそうなんですが、大変なのはここからですよ。
本誌■戦闘シーンのほうはシステム的にかなり固まってきたとみていいんでしょうか?
二木■ほぼ固まっていますね。ただ、今回はまだ、画面的にこのへんまでしかできてない状態でして。まだ模索部分も多いですね。
本誌■敵とのエンカウントは、どのような感じになりますか?
二木■ビジュアル的には、飛んでいる時に敵に遭遇して、戦闘画面に切り替わります。
本誌■敵はフィールド上に見えているんですか?
二木■基本的には見えません。ただ、特別なものに関しては見えます。こ

ドラゴンを自在に駆る迫力満点の戦闘シーン!!

AZEL

敵を一掃する壮快感は健在だ！

パンツァーシリーズの魅力の1つとして、画面にあふれる敵をホーミングレーザーで一気に駆逐する爽快感があったが、今回の攻撃システムにもそれは生かされている。画面いっぱいに登場する敵に、複数のレーザーを打ち込むのだ。攻撃している瞬間は、まさに、これまでのシューティングと同様の爽快感を得られることだろう。さらには、巨大な敵を相手にした、激しい「位置取り」の攻防が加わることを考えれば、前作を超えた迫力を味わえることは間違いなさそうだ。また、ホーミングレーザー以外の攻撃も検討中であり、多種多様な武器、アイテムも用意されるとのこと。それらを使用した攻撃のバリエーションは、前作をはるかに凌ぐものになるだろう。

ロックオン

ロックオンとは、敵などの攻撃可能な箇所に、ホーミングレーザーの照準を定めることだ。「AZEL」でもこのシステムは採用されている。また、ゲームを進めることによって、ロックオンできる箇所も増え、強力な攻撃ができるようになるようだ。レーザー以外の攻撃にもロックオンシステムが使われるかどうかは、まだ判明していない。

レーザーが発射され、敵に命中！ 炸烈した瞬間だ。ドラゴンのレベルがアップすることにより、一度に撃てるホーミングレーザーの本数も増える。

BATTLE 2 CHECK POINT 敵の弱点を狙い撃つ快感！

前ページでも少し触れたが、出現する敵には、それぞれ弱点といえる箇所が存在する。そこに攻撃を当てれば、他の箇所よりも敵に大きなダメージを与えられるのだ。例えば装甲の薄い箇所かもしれないし、急所のようなものかもしれない。そういった部分を狙い撃ちすることで、より早い決着をつけることが可能となるのだ。では、どのようにして弱点を発見するのか？ それは、ロックオンマークの色で判断する。うまく弱点にロックオンすると、マークが赤い色になるのだ。特に、強力なボス戦などは、この弱点をめぐり、激しく「位置取り」をすることになるだろう。ちなみに、この弱点は、敵の種類によって箇所が違う。固有の弱点を早く覚えることにより、戦いも有利に進められるはずだ。

敵の中央部のマークが赤いことに注目。ここがこの敵の弱点なのだ。攻撃がヒットした後のダメージも、翼状の部分より大きな数字が表示されている。

BATTLE 1 CHECK POINT ここぞという時のバーサーク攻撃

前作から登場した、ホーミングレーザーを乱れ撃ちする攻撃方法だ。ただし、「AZEL」では、必ずしも今までどおりになるとは限らない。詳細はいまだ明らかにされていないが、レーザー以外の攻撃法になる可能性もあるからだ。このへんは、いまだ流動的だと言える。

のへんは従来のRPGに近いですね。
本誌■位置取りについてお伺いしたいのですが。これは自由に動いて位置を取り合うということですか？
楠木■前回お見せした移動シーンの自由な動きとは少し違います。戦闘の場合はポジションの取り合いです。
本誌■そのへんの駆け引きを、もう少し具体的に言うと……？
二木■例えば戦闘機の場合、背後を取られるとマズイとか、そういう基本的なものです。また、ある位置だとまったく攻撃が効かないとか、弱点方向から攻撃を仕掛けるとか、そういった部分での駆け引きですね。
楠木■これまでのパンツァーⅠやⅡでは、360度どちらを向いて戦うと有利になるか？ というようなものがありましたが、それを、いかにRPGの戦闘に反映させようか考えた結果、このようなシステムになりました。
本誌■戦闘時の具体的な操作方法はどのようになりますか？ 例えば使用するボタンなどは？
二木■方向キーで移動、その他のボタンは攻撃などです。例外的にウインドウを開いて何かを選ぶということもあります。ただ、現段階では使用するボタンが多いので、減らす方向で考えています。
楠木■システム面がこれまでのRPGにないものになってきているので、せめて操作は、従来のものに近づけて、とっつきやすくしていこうと考えています。
本誌■ウインドウを開くというと、例えば回復アイテムなどを使用できたりするわけですか？
楠木■できます。そういう、今までのRPGにあるものは全部あります。

シリーズに企画として参加している二木幸生氏。システム全般や世界観の構築には欠かせない人物だ。

戦闘シーンには敵キャラの名前も表示される予定もあるとか？

今までやってきたようなことは入ってますよ(笑)

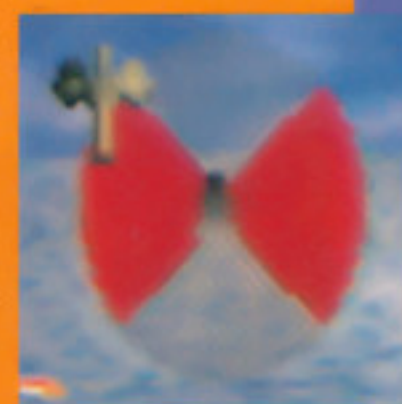
"危険ゾーン"による攻撃と防御の駆け引き!

敵の気配を敏感に読み取れ

「AZEL」に登場する敵には、「弱点」のほかに、もう1つ重要なポイントがある。それは、敵が通常よりも威力の大きい攻撃を仕掛けることができる、「危険ゾーン」とも言えるものの存在だ。例えば敵の正面だったり側面だったり、種類によってまちまちだが、敵が攻撃を仕掛ける際には、その前兆が見て取れるという。それを素早く察知して、「危険ゾーン」から逃げるのも、戦闘の駆引きなのだ。「弱点」だけ覚えても、勝ち抜くことは難しいようだ。

危険ゾーンに要注目!

敵が攻撃を仕掛ける場合、画面上の戦闘レーダーにも変化が見られる。攻撃がくる方向が赤色に変化するのだ。「位置取り」の中で、自分がこの場所にいたら、素早く移動しなくてはならない。場合によっては、大ダメージを受ける恐れもあるからだ。特定の敵が、どの方向に強い攻撃力を持っているかは、「弱点」と同じく、種類ごとに決まっている。もしもこの「危険ゾーン」と「弱点」が同じ方向に集中していた場合があったら、かなりシビアな戦闘になりそうだ。

今、まさに敵の攻撃が放たれようとしている。敵は絶えず動いているようで、攻撃に移る際には、独特の動き(前兆)を見せるらしい。それを察知して避けないと、この連続写真のようにダメージを受けてしまうのだ。

BATTLE 3 CHECK POINT 主人公の銃による攻撃

戦闘の際には、ドラゴンのホーミングレーザーだけが攻撃手段ではない。これまでのシリーズでは、主人公の持つ銃も、重要な役割を果たしてきた。「AZEL」でも、その銃による攻撃が可能だ。ただ、これも前作までとは、少し使用状況が異なるらしい。現段階では確定情報ではないが、銃がパワーアップしたり、別の武器になったりすることが考えられているようだ。また、前作に登場したような、銃でないと倒せない敵なども、ひょっとすると存在するかもしれない。

今回は、やたらと連射できる戦闘システムではないので、おのずと使い方も変わるはず。どんな使用方法になるのだろうか?

BATTLE 4 CHECK POINT 画面サイズが変化する!

ここまでの記事の中で、画面の上下がカットされ、シネスコサイズのようになった画面写真にお気付きだろうか? これは、攻撃中の演出として、迫力のシーンを、ムービー風に見せているのだ。プレイヤーを飽きさせまいとする、スタッフの意気込みが伝わってくる。

敵への攻撃中、あるいは敵からの攻撃中はプレイヤーは直接介入できない。そういうシーンを映画風の画面で演出しているわけだ。具体的には、攻撃のための入力をすべて終ると画面のゲージなどが消えて、シネスコ画面になる。

戦闘シーンはスタッフのアイデアが満載!

本誌■アイテムと言えば、RPGではよくアイテム集めなどが楽しみのひとつになっていますが、そういったものもありそうですか?
楠木■まだ具体的には言えないんですが、コレクションして楽しいものはあります。今回はアイテムの種類も多いですし、コレクターの方には、希少価値のあるものを集めていただこうかなと。あと、アイテム以外にも、集めるものは用意していますよ。
本誌■それは例えば、主人公の武器などでしょうか? 銃以外の武器が用意されていたりするのですか?
二木■主人公はずっと銃を使用するんですけど、強力になったり、いろいろな効果が加わったりというのは考えています。
楠木■1つの銃だけでは、ストーリーを超えられないだろうということもありますし……。ただし、今戦闘部分はちょうど作っている最中でして。画面などを見てもらうと、まるでシューティングのような雰囲気なんですけども、実のところ、操作はかなり簡単なんです。今後、どこまで作り込んでいくのかといえば、それはスタッフの力量とアイデアにかかってるということですね。
本誌■今回戦闘シーン初公開だったわけですが、最後に見所などを、お伺いできますか?
二木■これまでのRPG的な面白さと、パンツァーをパワーアップさせたインパクトがある、誰でもできるものになるはずです。期待しててください。
楠木■その通りですね(笑)。

大迫力の巨大な敵との戦闘は、RPGの醍醐味でもあるはず。

まだまだこれからスゴクなるという両氏。今後の続報も期待できるぞ!

'97.4.4、東京ゲームショウ会場に

渋谷センター街出現！

ゲームショウ会場のほぼ中央に位置したチュンソフトのブースは、有名な渋谷センター"街"を模したシャレのきいたブースだった。先着3000名には特製クリアホルダーも配られ、通り過ぎる人々の注目を集めていたぞ。

夏の発売に向けて人気上昇中のチュンソフト最新作「街」。先週の週末にビッグサイトで開催された東京ゲームショウでは、初めて一般ユーザーに生の画面が公開されたせいもあって、注目度は抜群。今回はその速報をお届けしよう。

ハチ公ならぬシしこ像も！

渋谷の名物と言えば"ハチ公"。でも、この「街」ではあの風来のシレンがトレードマークなのだ。

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1997

東京ゲームショウ速報！

●チュンソフト●今夏発売予定●価格未定
●サウンドノベル●CD2枚組

ビデオによる最新映像とその場でプリクラキャンペーンも！

渋谷センター街のアーチを中央に、その奥には109を模したビルと入り口に設置されたプリクラの筐体。まさに渋谷のスクランブル交差点を舞台に、最新作「街」のすべてが凝縮された感じを漂わせていたチュンソフトのブースでは、今まで雑誌などで公開されていたものよりも、さらに最新の映像がビデオでたくさん流され、「街」の通行人の注目を集めていた。

今まで紹介されている主人公は、雨宮桂馬、牛尾政美、市川文靖の3人だが、会場ではその他の主人公達の映像も少しずつ流され、来場者は「街」の奥深さをより実感できたようだ。また、当日は、正解者にチュンソフトの特製テレカがプレゼントされるクイズ大会も開催され、新たな登場人物達のヒントもパラパラと公開されていたぞ。プリクラキャンペーンの実演（※撮影無料）も行列ができるほど好評。多くの話題を独占だ！

上は当時流されていたビデオ映像の一部。どうやら主人公選択画面のようだが、他の主人公達のシルエットも気になるところだよね。

「街」にエキストラとして出演できるということで話題を呼んでいるプリクラキャンペーン。ゲームショウ当日は無料撮影ができるプリクラが置かれ、その場で応募もできたのだ。でも一台だけだったから混雑具合もすごかったぞ。

回線がつながり、ネットに入る。

街プリクラエキストラキャンペーン

キミのプリクラ写真はこんなシーンでゲームに登場する！

プリクラで撮ったキミの写真が「街」の中でエキストラとして使われるプリクラキャンペーン。現在5月10日の締め切り日に向けて、続々と応募ハガキが集まっているという。

それはさておき、採用されたプリクラ写真は、一体どんな形で使われることになるのか。エキストラと言われても、映画やテレビではないので「???」と思った読者も多いことだろう……。

そこで今回は、実際にゲーム中で使われる際の作例写真を入手したので、このページの右上と、下のコラム内の写真をまず見てほしい。基本的には作例のように、背景に写っている写真の人物の顔がスリ変わるという形で使われるようだ。うまく合成してあるので、どれがプリクラ写真なのか、すぐにはわかりづらいだろうが、知り合いや自分の顔が入っていれば、さすがに思わず目が止まることだろう。女の人の体に男の顔が乗っている、なんて笑えるパターンもあるので、ゲームのテキストそっちのけで背景写真に目を凝らして見てほしいものだ。

というわけで、今回のプリクラキャンペーンで選出される「コツ」や現在の応募状況を中心に、チュンソフトの中西営業部長に話を聞いてみたぞ。

──ユニークな企画で話題を集めていますが、このプリクラキャンペーンをやるに至った経緯は？

中西■ユーザー参加型のゲームを作っていこうという、長いこれからの構想の第一歩と考えていただければと思います。ユーザーが参加できるゲームの形というのをさまざまな形で拡げていきたいんですね。今回の「街」では、こうして開発の後半からしか参加できないんですが、一度「街」に参加してもらって、面白いなと思ってもらえれば、例えばの話、次では主役の中の1人になっていただいてもいいわけですね。もちろん、本当のオーディションのような形もありますが、とにかくユーザーの方に参加していただきたい、少しでも興味を持ってもらいたい、と思ったのがきっかけでしたね。

──こんな写真を送れば採用されやすくなる、といったコツみたいなものはありますか？

中西■注意事項みたいなお話ですが、送られてくる間にはがれて落ちてしまっているものがあるので、顔の部分にかからないようにセロテープなどで固定していただけると万全かな、と思います。一応1人で撮ってほしいと発表していますが、顔が大きく写っていれば、2人でもいいかと。ただし、周囲の枠（フレーム）の絵と顔が重なってるのは使いづらいですね。まあ、例えばおたく刑事の雨宮桂馬がプリクラ手帳を持っていたりして、そこにそのままプリクラの写真を使う、なんてシーンも考えられますので、基本的には、どんな写真でもいいんですが。

──若い女の子の応募が多いそうで。

中西■いまのところ男女同数くらいですが、やっぱり10代前半から20代前半の若い方が圧倒的に多いですね。

──例えば、赤ちゃんやおバァさんが応募するとウケることも？

中西■かもしれないですね（笑）。お子さんやご年輩の方のエキストラも当然ほしいですから。今後はアーケード店舗のプリクラに街のバックシート付きも登場するので、見かけたらその場で応募してほしいですね。

これが → こうなる！

チュンソフト営業部長の中西氏。「顔の向きとか、男女とか、様々なシチュエーションを考えて選考していきます。使わせていただくのはズバリ100人」

プリクラCHECK! 2つの作例を入手！

こんな感じで使われる、といった見本の作例写真がこれだ。

すでに撮影ずみ背景の写真に合成する感じでプリクラの写真を乗せるわけだ。下のお巡りさんの写真は、正面からのプリクラ写真が使われた、比較的オーソドックスな例といえそうだ。犯人追跡の緊迫した場面でこんな顔が出てきたら……なんて考えると思わずズッこけてしまうが、これはあくまで作例なので、このままゲームに使われるわけではない。ちなみに、ここで使われている「顔」は、応募者のものではなくて、チュンソフトの社員の人だそうだ（笑）。

プリクラで写真を撮るのに後ろを向いて撮る人もいないが、「街」の中ではこんな形で使われることもある、という例が下の写真。どのシーンでプリクラエキストラの写真が使われるかは「まだ決定していません（中西氏）」ということだが、ゲーム中に使われるシーンなので、いろいろな角度の「顔」が必要になるはず。中にはこんな写真が使われるシーンもあるわけだ。顔ではなく頭しか見えないというのでは嬉しさも半減だが、スキンヘッドやアフロヘアーにするなどして個性を主張すれば、採用される確率も高まる（かもしれない）？

エキストラに選ばれるためのポイントは？

顔に表情をつけるとよい！

免許証の写真じゃないんだから思いきり表情をつけてみよう。というと笑い顔を思い浮かべてしまうが、怒り顔、泣き顔、笑い顔など様々な表情のニーズがあるのを忘れずに。

シールはセロテープで固定しよう！

「芸能人では松たかこに似てるって、よく言われます」とか気合いのコメントと共にハガキを送っても、シールがはがれていては……。顔にかからないようにセロテープで固定！

若者は倍率が高い!?

エキストラには子供や老人も必要。高倍率になる若者より、赤ん坊や年輩の方が採用確率は高い。ひとつ「いじわるばあさん」風のコスプレをしてみるってのはどうだ？

【プリクラエキストラ応募方法】官製ハガキ裏面にセガの「プリント倶楽部」シール1枚を貼り、住所、氏名、年齢、電話番号を記入の上、〒160 東京都新宿区新宿6-24-20 ㈱チュンソフト プリクラエキストラ出演希望「セガサターンマガジン」係まで応募のこと。締切は5月10日当日消印まで。（注目！） 4月中旬からアミューズメントスポットに、「街」のエントリーカードの設置されたプリクラが登場するぞ。みんなもその場でドンドン応募しよう！

「街」主人公たち

FILE 1

雨宮桂馬

KEIMA AMEMIYA（警察官・25歳）

「街」にプレイヤーキャラクターとして登場する主人公は8人。その中の１人が、おたく刑事の雨宮桂馬だ。正義の味方・警察官であると同時に、渋谷ではスゴ腕で知られるゲーマー、という一面も持っている桂馬。今回からは、そんな主人公たちのプロフィールにスポットをあてながら紹介していこう。

デジタル全般をこよなく愛する「おたく刑事」がゲームを媒体とする事件に燃える

雨宮桂馬は渋谷中央署の刑事。万年よれよれのコートにコーヒー牛乳片手のいでたちがトレードマークになっている。いまいちパッとしない風貌の桂馬だが、ゲームセンターでは「白いカラス」のリングネームを持つスゴ腕のゲーマーと化す。そんな桂馬に心を開いてくれる不登校少年少女たちもいるが、上司にはただの「おたく」にしか見えず、どやされることが多い……。

単にちょっとばかりゲームやコンピュータが好きな刑事、というだけでなく、それらを使って渋谷の街に集まる若者たちとコミュニケーションしていく、というのがキャラクターとしての桂馬の持ち味になっているようだ。

桂馬を主人公にしたシナリオは、いつものように彼が渋谷の街をパトロールしていくシーンから始まる。その時、ふとしたことから街中のオーロラビジョンに「渋谷爆破予告」が現れるのを発見する桂馬。彼は携帯用のミニパソと、持ち前のゲームの腕を頼りに、見えない犯人に立ち向かっていくことになる。

ゲームを介した犯人との対決で使われるゲームは？　舞台となるのは渋谷のゲームセンター？　犯人は一体どんな人物？　などストーリーの行方以外にも、興味がそそられるシナリオとなるはずだ。

桂馬の真剣な眼差し。モニターやオーロラビジョンに表示された何かを凝視しているかのよう。犯人からのメッセージが映し出されているのだろうか……。姿を見せない犯人との戦いが、このシナリオのポイントだ。

「パソコン通信のメリットが理解できないのが問題なんだ生身で接しない方がうまくいく関係もあるのに…」

コンパネの前で何やら考え事をしている桂馬。トレードマークのコーヒー牛乳は、ゲームをやっている最中にも手放せないアイテムだ。

渋谷のゲームセンターでは「別名」で呼ばれるほどのゲームの腕前。そんな桂馬に、高校生たちも親近感を抱いているようだ。

シナリオ中で桂馬と行動を共にするのが、同僚の麻生しおり。いつも上司に怒られている桂馬の良き理解者となる人物だが、このシナリオでは、彼女の活躍にも注目しておきたいところだ。同僚としての彼女が写っている写真が多いせいか、全体にちょっと今風のポップな刑事ドラマ、といったトーンが感じられる。プレイする者には、まるでテレビの刑事ドラマを見ているような感じを与えてくれることだろう。

刑事とはいっても、いわゆる刑事ドラマに出てくるような、いかつくてタフなイメージの刑事とは違う。捜査の小道具にデジタルメディアを使うニュータイプの刑事、それが雨宮桂馬だ。以下でゲーム中のシナリオをほんの少し抜粋してみよう。桂馬と同僚の麻生しおりの会話だが、ところどころに出てくる「パソコン」「コイン」「クレジット」といったボキャブラリーが、「おたく刑事」桂馬の個性を良く表していると思う。

「そういえば、昨日も沼田さんが怒鳴っているのが聞こえたわよ。『桂馬！　お前、ヒマさえありゃパソコンかゲーセンだな。このおたく刑事め！』って」
「過去は振り返らないシュギで」
「ゴロイチ刑事とおたく刑事……水と油ね」
「あの人の頭が固すぎるんです。パソコン通信のメリットが理解できないのが問題なんだ。生身で接しない方がうまくいく関係もあるのに」
「で、そのパソコン通信で、ガイくんにはうまく……」
　しおりは、桂馬の無念そうな表情に気がついた。
「逃げられたみたいね」
「コイン２、３枚分のクレジットはあるって感じなんだけどなぁ」
「えっ？」
「コンティニューできるってことですよ。完全な登校拒否児ってわけでもないんで、まだ望みはある、うん」
「そうね、がんばって。ゴロイチ刑事さんに見つからないようにね」

来週は牛尾政美と市川文靖に迫るぞ!!

セリフもついた

最新画面と開発プロデューサーインタビューを大紹介!!

アツイ血潮が燃えたぎる人々の期待を集めている「スーパーロボット大戦」シリーズの決定版、「スーパーロボット大戦Ｆ」。今回は届いたばかりの最新画面を公開するとともに、開発プロデューサーである寺田さんから気になるゲームシステムについてちょっとだけ教えてもらったぞ。

スーパーロボット大戦F

SPECIAL 特報!! REPORT

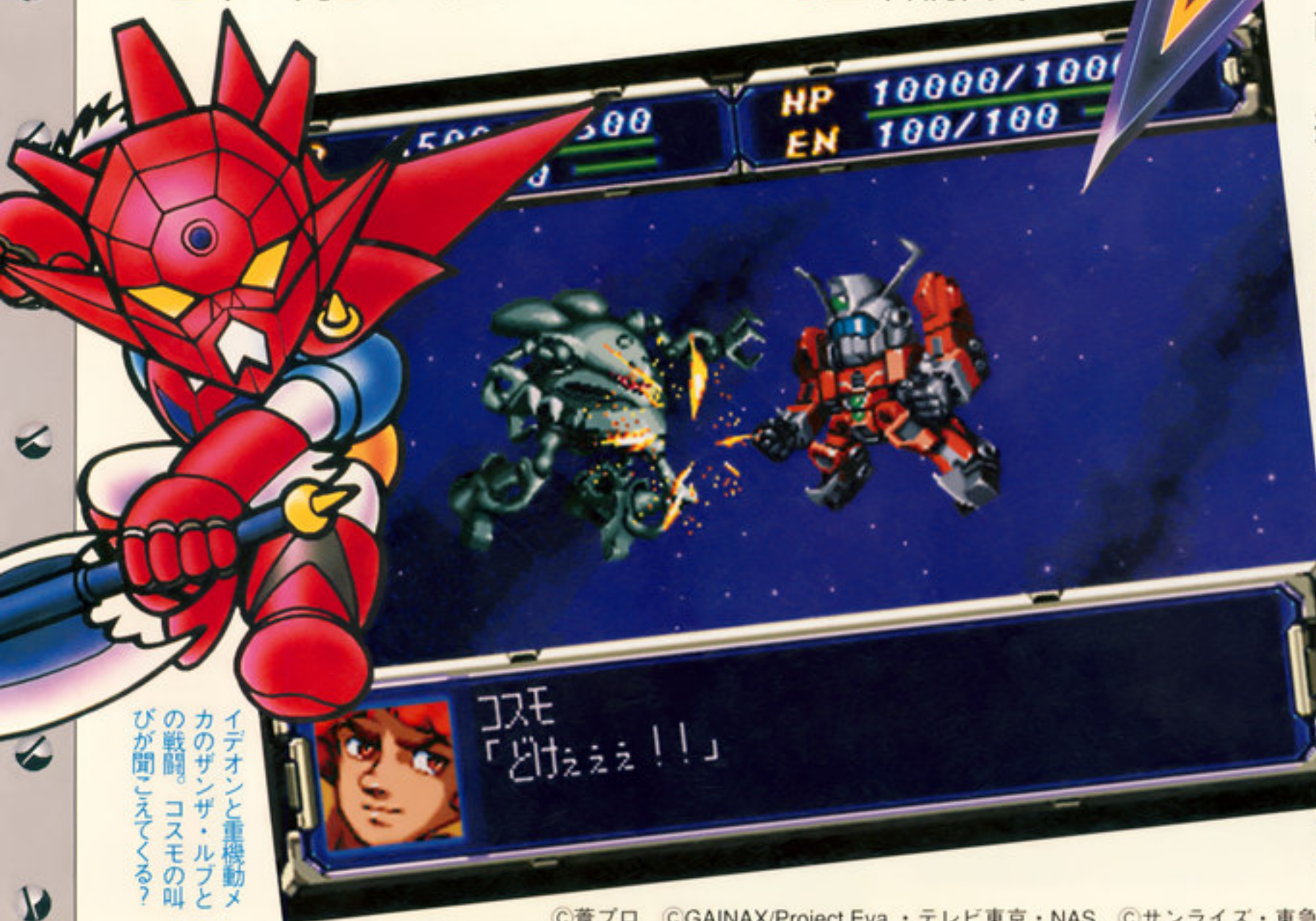
完成度 30%

●バンプレスト●７月25日発売予定
●6,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

公開された最新画面は戦闘画面とマップ画面の２種類だ。戦闘画面は、前回掲載した写真と違ってキャラクターにセリフがつけられている。そして、マップ画面ではオンマップ時のキャラクターがマップ上に配置されている。これらの画面を見てもわかるように、開発は順調に進んでるようだ。詳しい開発状況については、次のページにある寺田さんのインタビューを読んで欲しい。

HP 10000/1000
EN 100/100

コスモ
「どけぇぇぇ!!」

イデオンと重機動メカのザンザ・ルブとの戦闘。コスモの叫びが聞こえてくる?

このオンマップのキャラクターを見て、『F』ではどんなキャラクターが登場するか調べてみるのもおもしろい。マップ兵器を使っているのはエルガイムmkⅡか?

現在の開発状況は？

開発プロデューサーに直撃インタビュー

前回、発表会の模様を紹介したが、それではもの足りなく思う人も多いだろう。そこでさっそく編集部は直接プロデューサーに聞いてみることにしたぞ!!

――発表会から3週間たちましたが、いつから開発されていて、今どのあたりまで開発が進んでいるのでしょうか？

寺田　開発はスーパーファミコン版の「魔装機神」が終わった時くらいからです。現在戦闘シーンの制作など、どんどんグラフィックを描き進めているところです。サターンユーザーの皆さんからも熱烈なご希望をいただいていたので、本当にお待たせしましたといった感じですね。なかなか登場させるキャラが決まらなかったんです。で、今回は過去に人気があったものとしてイデオンを、現在大人気ということと設定の面白さからエヴァが出せるな、と。あと、マニア心をくすぐるものとしてガンバスターを出すことにしました。

――発表会でも少し触れていましたが、新キャラの扱いは今作の場合どうなるのですか？

寺田　阪田さんもおっしゃってましたが特殊システムで調整します。それぞれオーバーキル（※簡単にいうと強すぎること）パワーを持ってますが、それをいつ最大発揮させるのか、ということなんです。それを言ったら他のロボットもそれぞれの世界では最強ですから。またストーリーですが、これも「第4次」の世界観を受け継いだアナザーストーリーということで、1つの原作設定を中心とした話にはなりません。例えば、ガンダムで出てくるニュータイプ論をゲーム中で展開してませんよね。それと同じで、基本的にはたくさんのロボットの中にエヴァやイデオンがいる感じで、「新スーパーロボット大戦」のように1本の作品感の中に他が入ってくるのではないのです。また、最終ボスは使徒なんですか、なんてよく尋ねられるんですけど、それはないです。

――では、「第4次」よりここがスゴイ、というか力を入れているところはありますか？

寺田　そうですねぇ、正直すべてにおいてパワーアップしているんですが……。声の演出とか、戦闘のスピード感をいかに出すかとか、まあ「第4次」のプレイ感を保ちつ

弐号機の写真が今のところ登場してないけどどうなのか？　また、使徒も全部登場するのか？　エヴァならではのイベント、暴走やケーブル断線はあるのか？　今後の情報に期待したい!!

株式会社バンプレスト　コンシューマ事業部
寺田　貴信氏

ウィンキーソフトの阪田氏との黄金コンビで「スーパーロボット大戦」シリーズを手がける開発プロデューサー。原作についての知識も豊富で聞いているこちらがわからないほど濃い話も出るほど。実はここに掲載していない話もあったが、それはまたの機会に!!

※画面はすべて開発中のものです。

「第4次」のプレイ感を

主人公システムも

システムを「第4次」を踏襲していることから主人公システムが採用され、また喋ることは発表済みだが、さらに寺田氏によると、「ある誕生日に設定すると“奇跡”という精神コマンドを覚えるというようなことはなくなりました。逆に自分の誕生日を入れないと悲しいことになるかもしれませんよ」これは何かしかけがあるようだ。また

つ、斬新なものを目指してます。特に声に関しては、キャラクター同士のやり取りとか、とにかく凝りに凝ってますよ。思わぬところで思わぬ人のというか、お約束のセリフとか……、今から話すとお楽しみがなくなっちゃいますから言いませんけどね（笑）。ストーリーの分岐にしても、今までの形を継承しつつ、新しい分岐の仕方を今いろいろと試して、一生遊べるものにしたいなと思ってます。

――先ほどからお聞きしていると、ボリューム的にもかなりアップされているようですけど、容量的には1枚に収まるんですか?

寺田　容量ですか？　これは１枚に収めます。なぜかと言うと２枚組みにしても、このゲームの場合、結局同じデータを入れなければならないんで、あまり意味がないんですよ。音声データがいい例で、片方のディスクにしかデータがない、なんてことはできませんから。ロボットやキャラ、音声データなどを極限まで増やしてもバランスが取れないだけですので。まあ容量的にも、今までCD媒体を２作やってますから、そのへんの具合もだいぶわかってきました。拡張RAMとかもなしで、１枚組ですぐ遊べるようにしたいと思ってます。

――では、スペシャルディスクを作られるということも……。

寺田　今のところないと言いましょう。オマケに関しても今の確率からでは95％入れられると思います。最終的に時間しだいなんですが、「第４次」に入っていたものは入れたいと思っています。

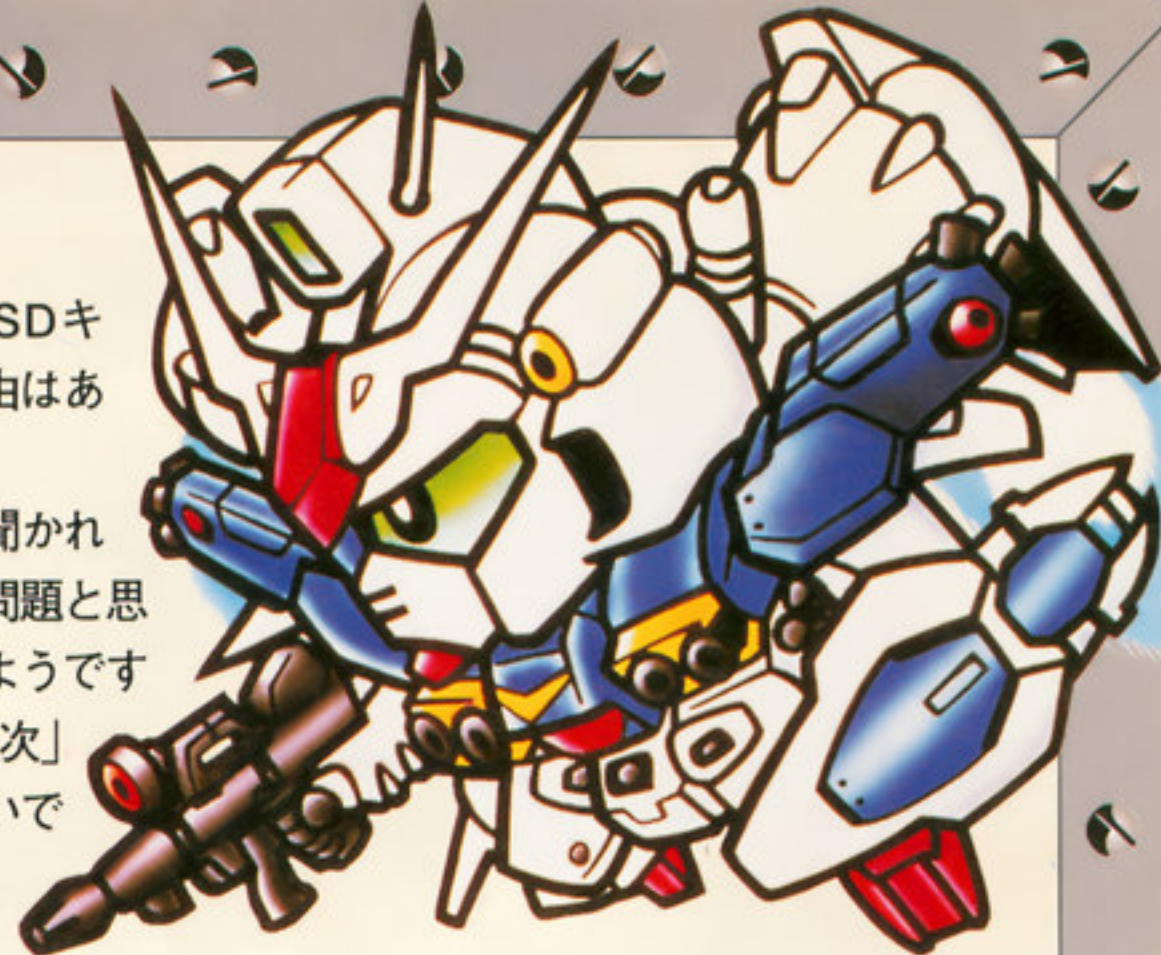
――体験版などは作りますか。

寺田　いやぁ、正直そんな余裕はないですね。今ですらゴールデンウィークもないつもりでやってますから（笑）。

――ちなみに今回SDキャラにもどした理由はあるんですか？

寺田　これもよく聞かれて、データ容量の問題と思っている人が多いようですけど、単純に「第４次」の世界観を引き継いでいるからなんです。ちなみに、リアルタイプとSDではローディングの時間差があるわけではありません。

――前作からの反省点などは？

寺田　「第４次S」についてはシナリオや声の追加が少し足りなかったかもしれませんね。「新スーパー」では意図的とはいえ、マニアックさが少し足りなかったかな。でもこちらは結果的に新規で買ってくださった方がいらっしゃって、今回はその方達も含めてご満足いただけるのではないかと。ぶっちゃけた話、PSで２本出しておいて、サターン版が単なる移植では許してくれないでしょう。だから完全新作の「F」なんです。サターンユーザーが胸をはって自慢できるものをお送りできれば幸いです。

――「F」の意味をもう少し突っ込みたいのですが。

寺田　「第４次」の意味と力の意味を込めた“フォース”、あとロゴが“フラッシュ”しているという頭文字なんです。また、冗談ですけど“フェイク（偽物）”の頭文字とか（笑）。実はもう１つあるんですけど、それはクリア後までの秘密です。

――では最後に読者にメッセージをお願いします。

寺田　サターンユーザーの皆さんお待たせしました、まさに決定版となる作品ですのでぜひともよろしくお願いします。

保ちつつ、斬新なものを目指しています

大幅パワーアップ!!らしいぞ

「声もそれぞれの個性を反映したものになりますよ。まだまだ変更点はありますのがそれは後のお楽しみに。」まだ全貌は明らかにならないようだ。でも力説ぶりからして、あっと驚くことになりそうだぞ。

主人公が全員喋るのは発表済みだけど、キャストはいったい？　熱血タイプや冷静なタイプはいるだろうな。天然ボケのキャラもいたりして。

HP 2500/2500
EN 100/100
HP 4250/4500
EN 140/140
リン
「終わりだ……計都羅睺剣、暗・剣・殺！！」

下級生

かきゅうせい

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 99%

●エルフ
●4月25日発売予定
●7,800円
●恋愛ゲーム
●CD3枚組
●18歳以上推奨

下級生ワールド紹介編 第2弾 ～卯月町編～

前号の卯月学園編に引き続いて、今回も下級生の世界を紹介していくぞ。今回紹介するのは主人公が住んでいる卯月町。この町には、前回で紹介した卯月学園以外にも、女の子の家、様々な買い物ができる商店街、さらにキャバクラやラブホテルなどもあるのだ。ただし、プレイヤーは高校生。月曜から金曜日の夕方までと土曜日の午前中は学校に通わなくてはならないので、これらの場所へ自由に出入りできるのは、土曜日の午後と日曜日ということになる。これらの場所には、定められた時間にしか発生しないイベントが数多く存在する？ので、土曜日の放課後や日曜日はマメにいろんな場所へ行った方が意外な展開に遭遇する可能性が高くなるぞ。

今回発覚した クイックモード とは？

実際に歩いてみるとわかるが、卯月町はかなり広い。この広い町内を歩いて移動するといった作業をカバーしてくれるのが、今回発覚したクイックモードだ。このモードは移動したい場所を指定すると、自動的に指定した場所へ移動してくれる便利な機能なのだ。

卯月学園寮

場所を指定すれば自動に移動できる。パソコン版にもあった機能の改良版だね。

彼女の家から怪しい店まで、卯月町はバラエティに富んだ町！

喫茶店 土下座

アルバイトの要となる場所

プレイヤーがアルバイトをしているのがこの喫茶店。マスターがちょっとくわせ者なのが玉にキズだが、音大生の美夏さんが一緒にアルバイトをしているのがうれしいところだ。客は美夏さんを目当てにくる客がほとんど。

4月 14 Sun p.m. 1:20 ¥15,600

［マスター］日曜日だというのに、わざわざ働きに来てくれたんだね。

これが土下座のマスター。かなり変わった性格をしているうえに、主人公が少しでも暇そうにしているとすぐにバイトをさせようとするとんでもないヤツだ。でも美夏さんがいるからいいかな～みたいな。

他にもアルバイトはいろいろあるぞ!

喫茶「土下座」のバイト以外にも卯月町内には短期のバイトを募集している場所が数カ所に存在する。結構割のいいものが多いのだが、中にはとんでもないものも……。

［けんたろう］なになに《壊れた人間を直せる方募集、2時間で10000円》だって。

自らの体を使ったバイトは金がいいけど身体の方はボロボロに。

これが舞台となる卯月町だ

これが卯月町のマップ。実際、プレイする時はこのマップ内を場所から場所へ移動することになる。ただし、「下級生」には時間の流れが存在するのを忘れてはならない。ただ歩くだけでは時間が過ぎていくことはないけど、家や店に出入りすることで一定の時間が経過する仕組みになっているのだ。中には夜遅くにならないと開店しない店もあるので、注意しよう。

① 卯月町駅
② ライジングマンション
③ 卯月町立総合病院
④ ゲームセンタースターシップ
⑤ ファンシーショップ大中小
⑥ 喫茶土下座
⑦ フラワーショップカトレア
⑧ ブックストア立ち読み娘
⑨ ドラッグストアスピード
⑩ 鮮魚江戸前
⑪ ガーデンプール
⑫ 卯月町立美術館
⑬ 卯月町立図書館
⑭ お願い地蔵
⑮ 占いババアの店
⑯ ホテルラヴラヴ

彼女のプレゼントを買うならココだ

ファンシーショップ大中小

オルゴールやスカーフ、リングといったお洒落な小物が数多く用意されている。品ぞろえも豊富なので、ここだったら彼女の喜ぶ小物を確実にゲットできるだろう。ただし、女の子によって小物の趣味が違うので、プレゼントをするときはいかに彼女の喜びそうなものを見極められるかがプレイヤーの腕の見せどころとなる。高価だから喜ぶとは限らないぞ。

4月 14 Sun p.m. 3:30 ¥ 15600
頭蓋骨のオルゴール
おしゃれな小物入れ
ブリキでできた玩具
ブランド物スカーフ

おしゃれな小物入れやブランド物スカーフはわかるが、頭蓋骨のオルゴールって欲しがる人いるのか？

花屋の看板娘がかなりいい感じ……

フラワーショップカトレア

ただの花屋だと思ったら大間違い。この店には葉月学園の真歩子ちゃんがアルバイトをしているのだ。花屋でバイトをしているだけあって、清楚で可憐な魅力を持つ真歩子ちゃん。ここに来るといつも花に水をあげたり、鉢植えの整理などをしていて、一生懸命働く彼女の姿が微笑ましい限りだ。真歩子ちゃんは卯月学園の生徒じゃないので、彼女に会うにはこの花屋に来るしかない。まずは花を買って彼女と知り合いになることから始めよう。

5月 12 Sun a.m. 11:25 ¥ 20000
［女の子］どのようなお花をお探しですか？

花屋というイメージにピッタリの真歩子ちゃん。彼女の心をつかむにはやはり、花がポイントになるのだろうか？

女の子を待つ時間ってなんか幸せだよね

卯月町駅

隣町の葉月町へ行くにはここから電車に乗って移動することになる。葉月町はデートスポットが多いので、女の子と遊びに行くのにここで待ち合わせをすることが多い。人の出入りが多い場所なので、イベントもかなり多いのがポイントだ。

6月 9 Sun a.m. 9:00 ¥ 28500
［瑞穂］うぅん、約束の時間ぴったりだから…
…待ってないわよ。

［真歩子］……変わってるんですね。

女の子の水着姿を見たいなら……

卯月町立ガーデンプール

夏といったらやっぱりプール。プールに来る最大のメリットといったらやはり女の子の水着姿が見られること。オイシイイベントもあるようなので、夏のデートはここで決まりだ。「下級生」はプレイ期間が1年なので、夏にプールへ来そこなったら2度とプールへは入れないので注意したい。

江戸っ娘麻紀ちゃんはここに

鮮魚店江戸前

魚屋といったらあまり来る機会がないように思われるかもしれないが、この「江戸前」には一人娘の麻紀さんが働いている。父親が典型的な江戸っ子だけあって、麻紀さんも女性にしては珍しい江戸っ子ノリ。まずは魚を買って麻紀さんと友達になろう。

［麻紀］暑いからなぁ、最近。

静かな雰囲気がデートを盛り上げる

卯月町立美術館

かなり規模が大きいのがこの美術館の特徴。卯月町民は入場無料ということもあって、訪れる人はけっこう多く、卯月学園の生徒もよく利用してるようだ。みこちゃんや涼子ちゃんのような絵が好きな女の子とは来ると盛り上がるけど、芸術に興味のない女の子と来てもしらけるだけなので注意しよう。

5月 19 Sun p.m. 1:25 ¥30300
［麗子］あなたが美術館に来るなんて、どういう風の吹き回しかしら？

美術館の前で偶然、麗子と出会ってしまった。町内を歩いてこんな風に偶然、女の子と出会うイベントもごくまれに発生する。それにしても麗子、大きなお世話だぜ！

庶民のあこがれ

ライジングマンション

最上階から卯月町を一望できる高級マンション。高級なのに、なぜかエレベーターは非常に遅い。さすがに卯月学園の生徒でここで暮らしている女の子はいないようだ。噂では、このマンションに美人の女性が住んでいるようなのだが……。誰が住んでいるんだろう？

8 Sun a.m. 10:15
［麻紀］よう、相変わらず暇そうな顔をして歩いてるね。

文型の女のコを落とすにはもってこいの場

卯月町立図書館

［愛］は、早く本をどけてください！！

卯月学園にはなぜか図書室が存在しないので、学園のすぐ近くにあるということもあって、卯月学園の生徒が頻繁に利用している。ここも美術館同様、文学に興味のある女の子と来るといいようだ。写真は本を取ろうと思って、うっかり愛ちゃんのスカートに引っかかってしまったところ。早くどけてと言われても、この状況ではなかなか本をどけられないのが男の性だ。

何ごとも体が資本

卯月町立総合病院

7月 7 Sun 8:45 ¥58300
［美夏］卯月町って広いようで狭いのね、きっと。

病気にあまり縁のない主人公はめったに来ることがないと思われる。クラスメイトが頻繁にお世話になっているようなのだが……。女の子の尻を追いかけるのもいいけど、たまには級友を見舞ってもバチは当たらないぞ。

ブックストア立ち読み娘

かなり偏屈なオヤジが経営している本屋。常に万引きを警戒していて、主人公が店を出るまで目を光らせている。エッチな本を置いていないのが残念だ。

4月 14 Sun p.m. 2:45 ¥15600
愛と感動の小説を買う
ファニーブックを買う
はやり物大全集を買う
芸術家の写真集を買う

ドラッグストアスピード

店名がかなりアヤシイが、売っている薬はただの風邪薬。店長は過激なことを口ばしるアヤシイヤツだが、薬の効果はバツグンなので大丈夫。

4月 14 Sun p.m. 2:20 ¥15600
糖衣錠剤新薬風邪薬
風邪根治中国漢方薬
宇宙的効果之風邪薬
このまま店を出るぞ

ブルセラショップドーザーピスト

一般的にブルセラショップといえば使用済みの下着を売るといったイメージがあるけど、本作では何をする店なのかな。それに写真のオヤジは何者なのだろう？

5月 26 Sun p.m. 7:05 1000
［おまかせじいさん］ワシはの、青少年の健全なる育成に奉仕しておるじじいじゃ。人はワシの事を《おまかせじいさん》と呼んでおるぞ……ほっほっほ。

「何するところ?」
なんて野暮なことは聞かないでね

ラブホテル ラヴラヴ

ラブホテルといえば男と女が結ばれるのに必要不可欠な場所。男の方はそうでもないが、女性の方は恥ずかしいので、かなりいい仲になっていないと一緒に入ろうと言っても敬遠されがちだ。それも女子高生となれば、最初は抵抗してなかなか入ってくれないのも当たり前（最近の女子高生はそうでもないけどね……）。サターン版ではラブホテル内のイベントグラフィックがどこまで再現されるのかが今から気になるところ。

［真由美］ラブホテルはお金がかかるから、エッチな事は寮でしなよ。

ラブラブの前で真由美と出会う。このセリフからすると、真由美は頻繁にラブホテルに出入りしてるのだろうか？ ぜひとも1度……いや……でもやっぱり……。

大人の安らぎの場

キャバクラ スターシア

卯月町駅裏手にある繁華街に位置しているアヤシイ店。高校生がこういった場所に来ることはあまりないけど、キャバクラというからには、女子高生にはないオトナの魅力をたたえた、お姉様がたくさんいるのかな？　しかしこの店、値段が高いうえに夜遅くにならないと営業していない（日曜日も定休）など、入店するのにハードルが多いのだ。どうにかして中に入ってみたいものなのだが……。

ポスタードリームに燃え燃え!

ゲームセンター スターシップ

女の子と遊ぶ場所といったら最近では定番となりつつあるゲームセンター。このスターシップでイチ押しなのが店の奥にあるポスタードリーム。1回100円でスロットが揃えば同級生のポスターがもらえるのだ。ポスターの絵柄は全部で8種類用意されており、ここでもらえたポスターは寮の自室で鑑賞することもできる。「下級生」本編が中断してしまうほどハマッてしまうけど、お金の使いすぎには注意しよう。

これがウワサのポスタードリーム。数字が3つとも揃えばポスターがキミのものに。

これは8枚あるうちの1つ。同級生2の唯ちゃんのポスターだ。あと7枚がんばろう！

占いババアの店

ここでは好きな女の子と相性を占ってもらえる。ズバリ当たることで評判の店だが、相性が悪くても気にせずに前向きな姿勢でアタックしよう。

怪しいジジイの店

見るからに怪しそうな店だが、ここにある巻物には女の子別の攻略のヒントが書いてある巻物を売っている。ゲーム本編で詰まったら立ち寄ってみよう。

お願い地蔵

不思議な力を持つと言われる地蔵。ここでは女の子との約束を確認したり、時間を進めるといったことができる。ただし、お布施をケチったりすると……。

ムーンライダーズ

鈴木慶一氏が語る

Real Sound

～風のリグレット～

音楽の枠からはみ出た音楽とは

本誌「リアルサウンド」の記事もすでに連続３週目。今回、飯野氏がセレクトしたゲストは音楽担当のムーンライダーズの鈴木慶一氏。本人もゲームファンであると同時に、「マザー」「マザー２」の作曲をするなど、ゲーム音楽にも造詣が深い氏は、はたしてどのような曲をつくるのか。編集部は、その意気込みと方法論に鋭く迫った。

特報!! SPECIAL REPORT

- WARP
- 今夏発売予定
- 6,400円
- アドベンチャー
- ３枚組

聴くことで核に近づいた

編集部：そもそも、鈴木さんに音楽を頼んだ動機というのは？

飯野賢治氏（以下飯野）：鈴木さんがいい人だったってのが最大の理由かな。雑誌の取材とかで何回かお話したことがあって、あと、テレビもあったかな。そういう合間にね、「リアルサウンド」の話をする機会があって。で、おねがいしますって頼んだら、ＯＫしてもらえて。正直言ってね、ナイマンでは今回はダメなんです。ね、「純粋さ」という意味では（笑）。今、僕はラジオの司会やってるんだけど、ウソとか建て前って、声だけだと気がつかれやすいんでね。異物が混じっていると、気がつかれやすいんです。失礼なお話ですが何度かお会いして、そういうのがないんで、鈴木さんならお願いできるなと。おいしい蕎麦をつくるには、水が大事なのと似ていますね。その辺、この作品は純粋です。

鈴木慶一氏（以下鈴木）：最初、何言ってるんだろうと思いましたよ（笑）。絵がないゲームですからね。でもね、どうかしちゃったんじゃないの？　っていう試み、僕は好きなんですよ。

編集部：まず疑問に思ったのは、曲の発注の仕方なんですが。普通のゲームのように、シーン毎に発注していくという形ではないですよね。

飯野：はたから見たらすごい無駄なことしてますよ。普通の音楽もつけるだけじゃ、ただのラジオドラマになってしまうからね。それなりの方法をみつけなきゃいけない。

鈴木：要素がシナリオと音だけなんだよね。そこで役割分担を考えてみる。で、音楽は照明を兼ねるんじゃないかと思いついて。

飯野：シーンを盛り上げるとか、説明するためだけに音楽を使うんじゃなくて、その場の明るさとか、どの場所を際立たせるかとかね。

鈴木：セリフ、音楽、環境音の３つが、どこかで絵の代わりをするんです。他のジャンル、たとえば小説では文字を読むわけなんだけど、どこかでビジュアルを想像してるでしょ。それとは違うんだよね。小説で文字にあたる要素というのはなくて、３つの要素がまったく同列なんですよ。どれも欠かすことができない。

編集部：照明というのはどういったきっかけとから思いついたんですか？

鈴木：ずーっと考えてて（笑）。ミーティングすると、みんな黙っててね。このゲームの製作はどう流れていくんだろうって不安になった（笑）。初めてのことで想像がつかないんだよ。シナリオはあるんだけど、それだけ。しかも、そのままだと戯曲でしかないから、完成型は違うものにしなくちゃならない。小説や戯曲なら戻って読めるけど、音って戻れないでしょ。物語の分かれ道もあるし。時間の流れを扱うということでは音楽と（「リアルサウンド」が）共通している部分はあるんだけど、それは分母でしかない。で、それにつける音楽はどうしようかと考えたときに、既存の音楽からはみ出すしかなくなったんですよ、それはシナリオにしても効果音にしても、既存のものからはみださなきゃいけないんですけど。で、困って（笑）、最終的に台本を声に出して読んでもらったんですよ。

飯野：失礼な話なんですけど、作品では使わないことを前提で、台本を声優さんに読んでもらったんですよ。声優好きの人が聞いたら、そっちのバージョンをやらせろって言うかも知れませんが。事実、そのまま製品化してもいいくらいのデキだったんですが。そのおかげですごく助かった。聴いてみたら全然違うんです。ね、すごい無駄なことしてるでしょう？

鈴木：より「リアルサウンド」の核に肉薄できましたね。聞きながら、ああ、ここには何か音楽が流れるんだろうなって決めることができた。

飯野：どこに入れるかルールがないんです。初めての試みだから。ここ、普通だったら音楽入れるよね、って場所にもなかなか入れられない。

鈴木：今だにね、曲を作っているとき、ここは音が少なすぎて寂しいんじゃないかって思うことがあるんだけど、それに似ているかもしれない。つけようと思ったら、曲って全部のシーンにつけられるんですよ。でも、本当に曲を入れるべきところだけに入れている。ほんと、全体で見たとき、曲が流れている時間は短いですね。

飯野：音楽って強すぎるんですよ。風景写真とか見ても、それがどこだかわからないんだけど、インドっぽい音楽ってインドってわかるでしょ（笑）。イメージを限定してしまいやすい。だから、怖いんです。このシーンに音楽入れていいものかどうかって。

編集部：心理描写とか情景を表現する音楽と、生活の中で聞こえる音楽の割合はどうなりますか？

飯野：後者はほとんどないんです。１個か２個。……実はこの作品ってね、

「劣化イコール悪じゃないのがデジタルの面白さだね(鈴木)」

曲はなくてもいい。けど、あったほうがずーっといいんだよね(笑)。

音の劣化は悪とかぎらない

編集部：ラジオドラマと「リアルサウンド」との違いは、まずインタラクティブであるということが挙げられるんですが、それは音楽にどんな影響を与えるんでしょうか。また、ソフト発売後FM東京で放送されるものは、ラジオドラマとしての配慮の加わったものになるのでしょうか？

飯野：違いはね、基本姿勢、美意識の持ちようとかね。ラジオでやるノンインタラクティブ版は、基本的にゲーム中の音だけでつくるんですよ。まあ、ゲームみたいにいつまでも自問自答したりはしないですけど。

編集部：BGMの使い方で印象に残っている作品があればおねがいします。

飯野：カプコンの「スイートホーム」(ファミコン)かな。あの時代に、すごいなって。優秀な監督っているもんですね、ほんと。

鈴木：ゲームだったら「イーハトーヴォ物語」(SFC)かな。あの音楽がね、なんとも東北なんですよ。ゲームっぽく延々と流れているんだけど、そこがまた東北なのかもしれない。メロディは何かに似てたりするんだけどね。

編集部：映画とかでは？

鈴木：いっぱいあるけど、去年印象に残ったのは、「イル・ポスティーノ」って映画。詩人がね、イタリアの島に亡命するんだけど、その島で郵便配達している男が、その詩人からメタファー(隠喩)を教わるのね。詩人が国に帰った後、郵便配達の男は「島のことを思い出してくれ」って島の音を録音して送ろうとするんだけど、政治的な混乱に巻き込まれて死んじゃうんだ。で、詩人はまた島にくるんだけど、残されていたのは音だけだったって話。音もよかったし、音楽もよかったな。

編集部：レコード、CD、ゲームとメディアがどんどん変わるわけですが、鈴木さんの中で位置付けなんかはどう変わるんですか？

鈴木：ゲームに関して言えば、「マザー」「マザー2」「リアルサウンド」と毎回ハードが違うんだよ。音のつくりかたも毎回違ってるし、ポイントポイントで関われているんでけっこう嬉しいかな。……音楽の世界でもね、日本の音楽が変わろうとしているときに、僕は関われたんだよ。アナログ盤(レコード)をカッティングするときの音のサンプルに、演歌を聞いていた時代があってね。こんな感じの音にしようとか。黙ってると、演歌みたいにディフォルメされた音になっちゃう。それじゃ困るんで(笑)、自分で洋楽のレコード持っていったりしてさ。で、エンジニアと一緒に研究したわけ。ラッカー盤っていってね、マスター盤みたいなのを3種類つくってもらったりする。甘めのカッティング、きつめのカッティング、低音を強調したやつとかね。で、そこからいいものを選んでいたんだけど、今はデジタルだからできることが増えて。マスタリング(ゲームで言うマスターアップ)の前の時点でレコーディングは終わっているんだけど、マスタリングするときに音をいじることもあるわけ。事実良くなることも多いんだけど、いじらなくてもいいんじゃないか、ってこともある。アナログからデジタルの移行自体は、すんなりいったんですよ。いい音だったから(笑)。でも、事故はいっぱいあった。コンセントの極性が変わるだけでも低音が消えちゃったりとか。アナログでわざととることもあるけど、それはテレコのヘッドとかを通すだけで済んじゃう。歪みとかノイズの良さが欲しいときにはそうするって話で、それは「昔の音はよかった」って振り返るだけの余裕が出てきただけなんだよね。

飯野：「リアルサウンド」に関して言えば、マスタライズというか、データライズは悩み所なんですよ。どうデータライズするとどんな音になるとか、これからそうとう実験する必要がある。音が劣化するというよりは、変化する感じかな。もちろん、単純に交換しただけでは容量が足りなすぎるしね。それだとCD3枚だと3時間だけ。ですからそれじゃ足りなくて、まったく話にならない(笑)。

鈴木：劣化イコール悪じゃないのがデジタルの面白さだね。MDの音って、間引きしてあってね。それがいい感じになることがある。高音は確かにひっこんじゃうんだけど。

飯野：慶一さんは、何かのための音楽の仕事、たとえばファッションショーの音楽とか、ゲーム音楽とかの仕事もしてきているわけですが、そういうものとまったく違う今回の仕事で、どんな音を鳴らしてくれるのかなって期待しているところもある。「マザー」で見せたよさもあるんだけど、僕が慶一さんの音楽が好きなところって、また別なところだったりする。空気感とかね。今回、CDを使うことでそういう面が出せるんで、また違った面をゲームユーザーにも知ってもらいたいなと。

編集部：「マザー」のときはどんな曲の作りかたをしたんですか？

鈴木：「1」のときはプログラマーの田中さんが僕の家に来てね、で、絵に合わせて作ってた。で、打ち込んでもらって、それを聴くという。

飯野：僕はマザーの曲をファミコンでコピーしました(笑)。

鈴木：あれファミコンだからね、制約がけっこうあって。多くの人は曲作って送るだけなんだろうけど、彼と顔つき合わせてふたりで作った(笑)。でも今度の場合は、いままでのセオリーが全然役に立たない。それは悪い事じゃなくって、どう作るかって考えるきっかけになる。で、今回はどうしているかというと、曲作るときに目をつぶっているんですよ。台本読んで、朗読聞いて、目をつぶって曲を考える。インスピレーションが湧いてくるのを待つみたいな。曲が天から降ってくるのを待ってるんだよ。そう言うと簡単そうに聞こえるかもしれないけど、そこまでに頭に入れなきゃならない情報量が莫大でね。で、今回の話はどんなのかというと、記憶と現実のズレの話なんです。それは、だれでも一生に1度か2度くらいはありそうなこと。昔のこととして記憶に残っているんだけど、そのズレが明らかになると、明らかになったこと自体が記憶に残るみたいな。

次号ではWARPプログラマー佐藤氏を迎えて気になる技術面を直撃インタビュー

ムーンライダーズとは!?

ムーンライダーズの実験好き気質が存分に発揮された問題作。漫画版「エヴァンゲリオン」の初期の話のタイトルに、本アルバムの収録曲名(「ボクハナク」「マニアの受難」)がそのまま使われてたりする。

〝結成20周年記念アルバム〟と銘打たれた最新作。ヘヴィーだった前作(「ムーンライダーズの夜」)と対局をなす突き抜け具合は〝マニア・マニエラ＝青空百景〟の図式を音楽ファンに想起させる。

前身フォーク・ロックバンド「はちみつぱい」のメンバーが中心となって、1976年に鈴木慶一のソロアルバム色が強い「火の玉ボーイ」でデビュー(＊クレジットは「鈴木慶一とムーンライダーズ」)。以降、アルバムをリリースするごとに無国籍サウンド、ブリティッシュポップ、ニューウェイブといった具合に音楽ジャンルのフィールドを軽やかに移動し、独自のサウンドを確立していく。中でもデジタルシーケンサーやサンプラーを当時いち早く取り入れ、先鋭的な音作りを目指したアルバム「マニア・マニエラ」(1981年末～1982年初頭録音。LP発売は1983年)は、以降のバンドの方向性を決定づけた。1986年リリースの「DON'T TRUST OVER THIRTY」以降、各メンバーのソロ活動期間が続いたが、1991年リリースの「最後の晩餐」バンド活動を再開。昨年も無事(？)結成20周年をむかえた。

氏のインタビューが掲載されている本が約10年前に弊社から出ていたのだ。

特報!! SPECIAL REPORT

●セガ ●5月2日発売
●5,800円 ●アドベンチャー
●全年齢推奨

機動戦艦ナデシコ
Martian Successor NADESICO

「ナデシコ」のそこが知りたい

～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～

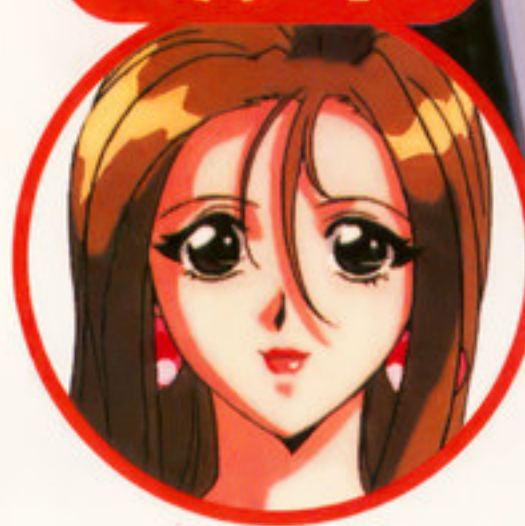
「もしも」の世界が楽しめるデートシーンに迫ってみよう

5月の発売に向けて、開発も順調な「ナデシコ」。今回は気になるデートイベントについて。デートに使われるバーチャルルームとは、本来クルーのストレス緩和が目的のバーチャル体験機。利用者の精神状態に合わせた仮想体験ができる……ものの、実情はいろいろなシチュエーションが設定できるデートマシンだ。ではどんなデートができるのか、その一例を紹介しよう。

ユリカ

Situation
今日は少し大人の気分で

しゃれたバーで静かにグラスをかたむけるユリカ。普段のアキトとユリカの関係からはあまり想像できないシーンだけど、ベーシックなデートのシチュエーションとしてはまずまずのセン。でも、ユリカってアルコール類は苦手じゃなかったっけ？

ミナト

Situation
モダンシックに決めてみる

アキトはなんとギャングの一員。そんなアキトをミナトがオトナの色気で誘惑している……というシチュエーションだ。ということは、下っぱのアキトをからかっているといった感じかな？　現実だったら、兄貴の女に手を出したら大変なことになるぞ。

ここでおさらい
デートモードに至るまで

ゲーム内でのナデシコは、そもそもみんな初対面。まずは何度も会って親しくなろう。そうするうち、アキト（プレイヤー）に対する好意も上がり、デートの誘いにもOKしてくれるようになるはずだ。でも、あまり特定の女の子ばかりを相手にしていると、他の女性が嫉妬して、バーチャルルームが使用できなくなることもあるのでバランスが大事だ。

デートへのお誘いは通信で。ＯＫされれば……。

事前に打ち合わせた設定でデートできる。

RECORDING REPORT

アフレコもつつがなく終了

サターン版ナデシコのキャストはもちろんアニメと変わりなし！　テレビ本編も無事終了し、ホッとひと息といったみなさんだけど、このソフトのために今一度お集まり願いました。ゲーム中はイベントはもちろん、メッセージ部分も全編しゃべりまくりなので、期待していよう！

ミスマル・ユリカ役
桑島 法子

スバル・リョーコ役
横山 智佐

メグミ・レイナード役
高野 直子

リョーコ

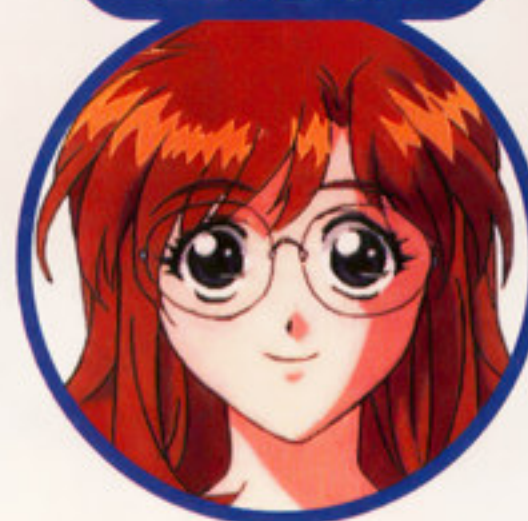
迫り来る脅威からの脱出行

Situation

アキトとリョーコは冒険仲間。怪しげな坑道内を探索中、何者かに見つかり、逃げだそうとする。視界には遺棄されたトロッコが見えるものの、行き先は誰にも分からない。背後に迫る足音に意を決して乗り込む2人……という緊迫感あふれる1シーン。でもこれってデートなのかな……。

Situation

気分はもう インディージョーンズ

ヒカル

足を滑らせ、崖から落ちかかったヒカルを間一髪のところで救うアキト！　探検隊の一員となって軽い気持ちで冒険に挑んだ2人だが、とんだハプニングが彼らを襲った。ヒカルの運命やいかに!?

Situation

オーソドックスに公園でデート

イズミ

デートスポットの定番ともいえる公園でのデート。噴水のまわりではしゃいでいたら、イズミが池に落ちてしまったという状況。これがホントの水もしたたるナントヤラというやつですか？　なんてね。

Situation

エリナ先生の個人授業

エリナ

お堅いエリナ嬢にふさわしい、ちょっぴり厳しい教師役。一方のアキトはデキの悪い生徒役、というかなり情けないシチュエーション。英語の点がかんばしくないアキトがエリナ先生の補習授業を受けているわけなのだが、この設定が端的に2人の関係を表しているような気がしなくもない……。

Situation

ルリちゃんに「先輩」と呼ばれてみたい

ル　リ

熱心に稽古に打ち込むルリと、それを見守る先輩役のアキト。設定は小さな劇団の練習風景ということなんだけど、先輩よりも後輩のほうがしっかりしていそう。逆に後輩から演技指導を受けるなんてことのないようにね。

イベントはデートだけではありません

メグミ

デートシーン以外のイベントも実に豊富。たとえばメグミの部屋に行ってみると、そこにはモニターを眺めているメグミの姿が。必死になって画面を隠そうとするので、のぞいてみると……。

ヒントはナデシコに来る前の彼女の仕事。誰しも自分の過去は恥ずかしい!?

ハルカ・ミナト役

岡本 麻弥

ホシノ・ルリ役

南　央美

おつかれさまでした

恋の力が地球を救う！

特報!! SPECIAL REPORT

STORY

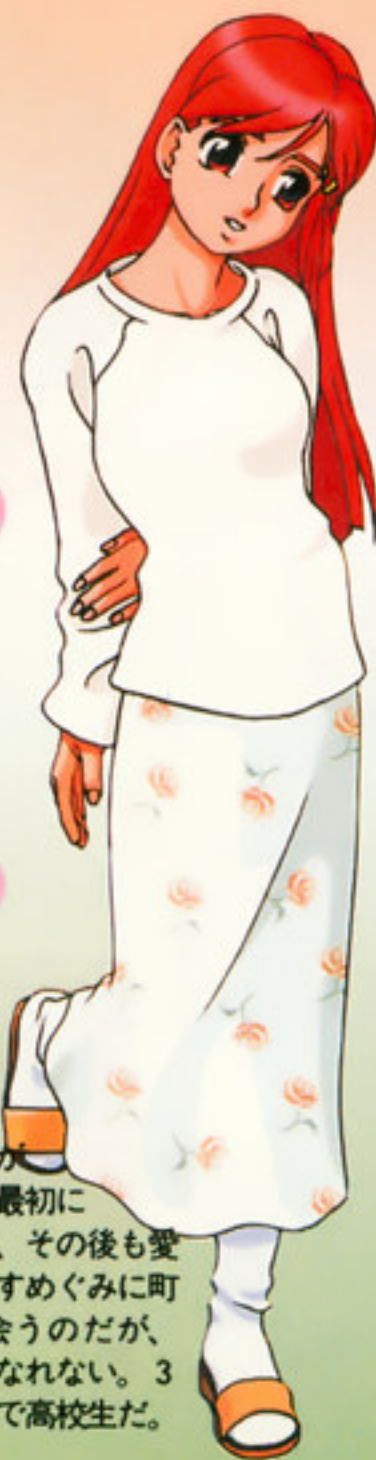
「封印のクリスタルが砕けて魔王が復活しそうなの。お願い助けて！」
　ある3月の終わり、流れ星の夜に出会った妖精から、魔王退治の英雄に選ばれた主人公がクリスタルを探して大活躍するのがこのゲームのストーリー。
　太平洋岸の小さな町"虹色町"に散らばった封印のクリスタル。
このクリスタルがないと世界を滅ぼす魔王が復活するという。
クリスタルは7つに砕け、虹色町に住む7人の女の子たちに同化してしまった。
「クリスタルの力を取り戻すには、その女の子達との「心の結びつき」が必要なの。」
魔王の完全復活まで、タイムリミットは6カ月。
はたして、主人公はクリスタルの力を借りて、世界を破滅の危機から救えるのだろうか？

森次めぐみ MEGUMI

SIZE
T:160
B:82
W:57
H:85

AGE
16

明るく優しい性格を持った、清純タイプの美少女。プレイヤーがゲームを始めて最初に出会う女の子で、その後も愛犬「テル」を探すめぐみに町中でたびたび会うのだが、中々お近づきになれない。3人家族の一人娘で高校生だ。

潮崎久美子 KUMIKO

SIZE
T:167
B:83
W:58
H:86

AGE
17

赤ん坊の頃から虹色スイミングスクールに通っている、水泳一筋のスポーツ少女。普段は無口で目立たない存在で、実年齢より大人びた印象を受ける。人と接するのも苦手。

めぐみ　ほんとによかった、
　　　それじゃあ

リンツ　やあ、まなぶ。会いに来たよ

ドラマ「半熟卵」大場家の三女を演じるタレントは
Ⓐ篠ひろ子　Ⓑ内田有紀
Ⓒともさかりえ　Ⓓ田中律子

妖精　呼んだ？

定番の恋愛アドベンチャーとクイズを合体させるという、業界初の試みでゲームセンターを大いに沸かせた「虹色町の奇跡」がサターンに登場。虹色に染まろうぜ！

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょうきせき

●カプコン●6月発売予定●5,800円●恋愛アドベンチャークイズ

※画面は開発中のものです。

藤倉 桃子

MOMOKO

SIZE
T:153
B:88
W:59
H:88

AGE
16

眼鏡がチャームポイントの天真爛漫な女の子。でも、時々寂しい表情を見せる。出会ったときからプレイヤーの男の子に興味を持ち、ちょこちょこちょっかいを出してくるが、想いは一途。

小鳩真由美

MAYUMI

SIZE
T:170
B:91
W:61
H:90

AGE
25

プレイヤーが通う学校のセンセー。声と容姿は色っぽく、頼れる大人のおねーさまだが、実は無邪気で子供っぽさが目立つ性格の持ち主。能天気なところがたまにキズ!? それより何より「我慢」が嫌いと、教育者らしからぬ人物だ。悪い大人よりはマシだって？

想鐘 サキ

SAKI

SIZE
T:162
B:84
W:57
H:86

AGE
16

普段はごく普通の女の子だが、実は地球防衛軍に勤める国際公務員。所属は「国際防衛軍極東支部第3方面軍第7師団第11特課連隊所属第3機動遊撃班」。最近、虹色町に頻発する怪獣騒ぎで多忙な日々を送っている。性格はいたって真面目で、割と体育会系のノリ。「人に好かれるその他大勢」タイプにも関わらず、アーケード版の人気投票は1位！

咲良 絵美

EMI

SIZE
T:173
B:87
W:59
H:90

AGE
23

「見る前に飛べ！」という感じの行動派の女性。虹色町に頻発する怪奇現象を追っている最中でプレイヤーに出会う。頼りがいのあるお姉さんタイプで、年下の主人公をからかってはニャニャ……。気は強いがシャイな一面も持つ。

シャーロット

CHARLOTTE

SIZE
T:138
B:73
W:49
H:79

AGE
12

虹色町の豪邸に一人住まいの少女。某国の王女でクーデターにより亡命。今は亡き父親が作った教養ロボによって、外界を遮断した環境で育てられた。ゆえに性格は自己中心的。

リンツ

LINZ

SIZE
T:162
B:87
W:57
H:88

AGE
不詳

魔王の手下で主人公の行く手を阻む。生意気な小娘で、主人公の邪魔をするためにあらゆるところに登場する。が、ただの敵というわけでもなさそうな様子が……。

業界初の恋愛アドベンチャークイズゲーム

虹色町のあの娘に逢える！

ゲームセンターで目を虹色に輝かせてプレイしてきフリーク達には感動の移植。愛しのあの娘とサターンで再会!!

ルーレットを回してアタック！

プレイヤーは主人公の男の子になり、ルーレットを使ってマップを進む。その先には女の子との多彩なイベントが。

クイズに答えて好感度アップ

出会う女の子から出題されるクイズに答えてイベントをクリアすると女の子との恋愛ストーリーが楽しめちゃうのだ。

メイン（オマケ?）のクイズは約6千問

クイズのジャンルは、アニメやゲーム、入試問題に至るまでとなんとも多彩。得意の分野でブイブイ言わせよう！

マス・ディストラクション（仮称）

BMGジャパン／NMS
シューティングアクション
●6月発売予定●価格未定
●1人プレイのみ●全年齢推奨

SPECIAL REPORT 特報!!

秩序ある世界を粉々に破壊する快感。これを実生活で味わったら刑務所送りだど、戦争ゲームでならオーケーさ！

火薬多めのタンクアクション

良質かつアヴァンギャルドな海外ソフトを数多くリリースしてきたBMGビクター改めBMGジャパンの新作は、過激な題材を扱ったソフト作りに定評（？）のある米NMS社開発のタンク・アクションだ。基本ゲーム内容は、数々の兵器を駆使して各ステージごとに与えられたミッションをクリアしていく……という戦争モノの一般的なタイプだけど、緻密な描写の地形物やキャラクターが景気よくドンパチする様子は、大迫力というか〝味〟があるぞ！

ミニチュア風のクオータービュー画面で、凄まじき戦場地獄絵図（ホント？）が展開する。

小さな命を踏みにじれ!!

プレイヤー機を攻撃するのは何も重装備の兵器ばかりではない。小回りの利く兵士たちもわんさか登場するのだ。中には強力な武器を持っている奴もいるけど、接近して轢いちゃえばイチコロなのさ。

タンクは性能により3タイプ用意されている。手に馴染む移動速度の車体でエースを目指そう。

地形物はポリゴンで構成されている。モデリング自体はシンプルだけど、どれも壊し甲斐のある空気を漂わせていやがる。

このゲーム、とにかく物が爆発する。しかも、その物体が崩壊していくプロセスをちゃんと表現されているので手応えはバッチリ。高級住宅地をメチャクチャにしてストレス発散といこう!?

プレイヤーが操縦するタンクは、水陸両用で機動力も高い優れもの。車体移動は8方向キーで行い、砲身の向きはLRボタンで回転（360度）させるのだが、この分離操作が結構難しい。慣れれば「進行方向45度に砲身を固定して敵の攻撃をかわしながらジワジワとダメージを与える」なんていう渋いアクションもできるようになるので、あせらずにマスターしていこう。

爆発に次ぐ爆発

SPECIAL 特報!! REPORT

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春

コナミ　アドベンチャー
●7月10日発売●4,800円●1人プレイのみ●全年齢推奨●シャトルマウス対応

今回は新しく発表になったオープニング画面を交えて、最新情報を紹介する。また、Vol. 2の主役は片桐さんに決定したとのこと。全国の片桐ファンは、今から期待して待っていよう。

佐々木　。虹野さんどうかしたの　？ なんか顔色か　。

虹野　あ、初対面なんたっけ？こちら、如月未緒ちゃん。私の一番の親友なの。

「ときめき」の17日間が始まる

アドベンチャーゲーム形式（システムは「ポリスノーツ」が基本）で、「ときめきメモリアル」の世界を楽しむことができる「ドラマシリーズ」。全3巻共通のオープニングも完成し、第1弾の制作は佳境に入ったようだ。

主人公と虹野、そして新キャラクター、秋穂みのりらがサッカー部を舞台に“熱い青春ドラマ”を繰り広げるストーリー。このゲーム中にミニゲームが入ることが、今回明らかになった。これがうまくできないとシナリオの展開にも……。

虹野　うん、わかった、約束する。…そのかわり、あなたも一つ約束して？

虹野さんと主人公を中心として、17日間に渡る熱い青春の日々が始まる。そして、最終日に主人公を待ち受けているのは……。

栗林みえちゃんもゲームに登場！

この春から本格活動を始める栗林みえちゃん。そのままゲームの中でアイドルとして活躍してくれるそうだ。ファンは見逃せないね。

これが初公開のオープニング画面だ。今まで隠れキャラだった館林さんが、さりげなく写っている点に注目。何か理由が!?

ミニゲームも入ってる

今回初めてその存在が明らかになったミニゲームだが、プレイ方法は簡単。方向キーの上下左右でボールを蹴る方向を決める。ボタンを押すとパワーが上がっていくので、適度なところでボタンを離すとボールがゴール目がけて飛んでいく。夜になると練習できるので、みっちりやり込んでおこう。

ミニゲームのルールは単純だが、クリアするのは思った以上に難しい。

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

発売は、まだまだ先だけど注目の最新タイトルを先取りチェック! 見逃せないぞ。

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

4～5月発売予定の新作タイトルを、まとめて紹介! 発売間近の話題作をじっくりチェック!

LEJEND OF K-1 GRANDPRIX '96

完成度 100%

●正道会館/ポニーキャニオン● 4月25日発売●4,980円●データベース●全年齢推奨

K-1の迫力映像が楽しめるデータベースソフト。'96年のK-1はこれ1本でバッチリだ！

K-1データベース第2弾！ 最強を目指す者達の姿を見よ！

カラテ、キックボクシング、カンフーなど、立ち技系最強の格闘技を決する「K-1」。そのデータベースの第2弾が登場するぞ。

前作「LEGEND OF K-1 BEST SERECTION」が、今までのK-1の歴史をたどる内容だったのに対して、このソフトでは昨年の「K-1グランプリ」の模様を中心として構成されたものとなっている。この春には映画も公開されるほど人気の高いK-1。未体験の人も試合の感動と興奮が味わえるぞ!!

ゲーム感覚で操作できるインターフェースで、K-1ワールドにドップリと浸ることができるぞ。ハイクォリティなCGで描かれたオープニングムービーも見ごたえバツグンだ。

I PROFILE

K-1グランプリ'96に出場した全20選手の、プロフィールを見ることができるモードだ。データ項目も、身長、体重や生年月日はもちろん、所属する道場や、現在までの経歴などの細かなデータを見ることができるぞ。さらに、主要な選手に関してはリアルにモデリングされたポリゴンモデルが用意されている。拡大や回転させて、その鋼の肉体を確認することができるぞ。

スタン・ザ・マン ●生年月日/1965年7月25

グランプリ出場全選手のデータが見られる！

ポリゴン選手登場！

II GRANDPRIX '96

'96年に行われたK-1グランプリの模様を再現したのがこのモードだ。ここではトーナメント全13戦の模様を収録したムービーを見ることができるぞ。

知らない人のために解説しておくと、K-1グランプリとは、毎年1回開催されるトーナメント戦のこと。世界各国から集まった強豪選手たちが凌ぎを削る、K-1の目玉イベントなのだ。ヘビー級クラスの選手たちが繰り広げる攻防やド迫力のK.O.シーンは圧巻だ！

トーナメント表にカーソルを合わせてボタンを押すことで、試合映像を見ることができるようになっているのだ。

試合全体を総括したコメントも用意されているぞ。

入場シーンから KOシーンまで '97年K-1グランプリを全試合収録!!

III APPENDIX

K-1の試合で用いられるルール解説や発売中のビデオシリーズのカタログ、フグやムサシが所属している正道会館の生徒募集ムービーを見ることができる。また、'96年K-1ガールのムービーも収録されているので、ゴツい選手を見た後の目を潤すこともできるぞ(!?)

IV MASTER ISHII

K-1のプロデューサーでもあり、みずからも空手道場「正道会館」の館長である、石井和義氏へのインタビュームービーを見ることができるモード。「これからのK-1」、「グランプリ'96を終えて」の2つ項目が収録され、K-1ファンなら必ず聞いておきたいトコロだ。

押忍!!

NEW! ダークハンター ～下 妖魔の森～

完成度 80%

●光栄●5月30日発売●6,800円●エデュテイメント●全年齢推奨

遊びに勉強、一石二鳥の英語体験ソフト。アドベンチャーゲームとしても十分に楽しめるぞ。

ゲームしながら英語を学ぶ、英語体験ソフト第2弾

前作「EMIT」が好評だった英語体験ソフトの第2弾が登場。アニメーションドラマで楽しみながら英語の基礎学習ができるぞ。ストーリーの随所にアドベンチャーゲーム要素があり、「調べる」、「移動」などのコマンドを使いストーリーを進めていく。プレイヤーは3人の主要人物の中から1人を選んでプレイ。立場や性格の異なる人物をプレイすることで、より豊富な単語や言い回しを学べるのだ。

ストーリーの原作は栗本薫氏。奇怪な妄想に悩まされる少女、真理子が治療のため転校させられた学校で次々と奇妙な事件が起こる。

練習問題を解いて進む

本編の中に5種類の練習問題が用意されている。ストーリーの展開に関するQ＆Aや、英単語の問題、ヒヤリングなど確実に英語能力が身につくぞ。

怪物とのアクションシーン

画面が主人公の視点に切り変わり、怪物と戦闘を繰り広げるアクションシーンもある。物語のクライマックスをむかえる下巻。いよいよ最終決戦だ。

本編は英語音声で進むが、1文づつ区切る、反復、英文字幕表示、日本語音声、字幕などの切り替えが自在にできる。

英語をより詳しく学ぶ

プレイヤーの学習レベルに合わせ、モード切り替えを使って学習する。重要単語は意味を参照できる。

NEW! クライムウェーブ

完成度 95%

●ヴァージン インタラクティブ●5月16日発売予定●6,800円●ドライブシューティング●全年齢推奨

見下ろし型の3Dフィールド内で、交通法規を無視した暴走車を追いつめ、破壊するゲームだ。

手に汗握るシューティングドライブゲーム

未来都市メケオは無秩序化しており、武装した暴走車の取り締まりに手を焼いていた。プレイヤーは、犯罪の取り締まりを委託された賞金稼ぎとなって、次々と現れるターゲット車を破壊しながら、メケオシティー1の賞金稼ぎを目指すのだ。

画面は見下ろし型の3D視点で描かれており、ビルや高速道路などはポリゴンによって構成されている。車は前進、後退が可能で、道以外の場所も走ることができる。ターゲットを発見したら、規定時間内に追いつめて破壊しよう。8つのステージが君を待つ。

住宅地などには、自衛のために攻撃してくる砲台が設置してある。ターゲットにばかり気をとられるな。

2人同時プレイも可能。お互いライバルの関係となるので、黄色い矢印で示される。ターゲットを破壊して目標金額を先に達成した方が勝者となる。ライバルに負けるな。

港のコンテナ置き場での、ターゲットとの一騎打ち。ターゲットは赤い矢印で示される。画面外に逃げられても矢印を追えばOKだ。ターゲットも武器を使うので、横に回り込め。

ターゲット車を破壊すると、武器や燃料が出現する。ミサイルなどの武器は、標準装備のマシンガンと違って弾数に制限があるぞ。

敵を追いつめろ

ターゲットを発見したら、とことん追いつめて破壊しよう。ステージごとに異なる8種類の車を乗りこなせ。

Tactical Fighter

完成度 40%

●メディアリング●今夏発売予定●価格未定●育成シミュレーション●全年齢推奨

空手やマーシャルアーツ、八極聖拳など格闘ゲームおなじみのスタイルが数多く登場するぞ。

ひとりの少女を最強の格闘家に育て上げる育成シミュレーション

このゲームの主人公、榊瞳はある日突然失踪した父を捜していた。ある時瞳は、父を取り戻すには父の道場を乗っ取った連中が主催する「S-グランプリ」で優勝するしかないと悟る。そして、父の道場から破門された神内直人に協力を要請し優勝を目指してトレーニングにはげんでいく……。

スケジュールは１週間単位で決められ、その間体力アップのためトレーニングや精神力を鍛える各種セミナーを受けることになる。さらにパラメーターを上げていくとさまざまな武道に入門するイベントが発生することもあるぞ。

本来は普通の少女であろう瞳は格闘技の世界に飛び込んでいく。

鍛えるにはお金を稼がなくっちゃ！

アルバイト

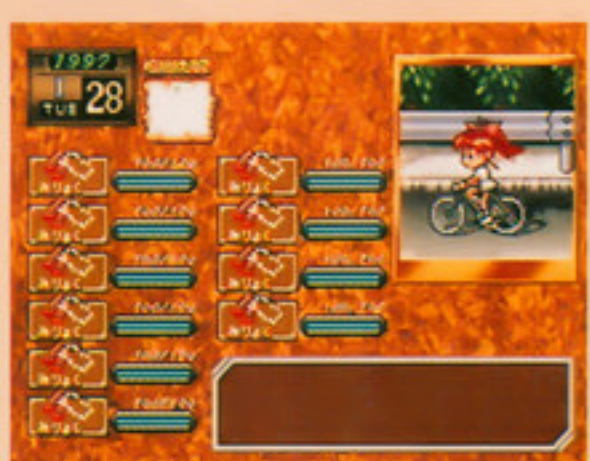
トレーニングやセミナーを受けるにはやはりお金がかかる。アルバイトをしてそのお金を稼ごう。初期設定では5種類の中から選べるが、イベントによってさらに数種類選択可能になる。

中にはダンサーなんていうアルバイトも登場するぞ。

ガードマンのバイト中、泥棒に遭遇。ビックリ仰天の瞳。

バリバリ鍛えてグランプリ優勝を目指せ！

トレーニング

１週間のスケジュールの基本はやはりトレーニング。メニューは水泳やジョギングなど軽いものから、マシントレーニングなどのヘビーなものまでいろいろ。これもイベントで増えていくぞ。

トレーニングを積んで各種パラメーターを上げていくのだ。

フォトジェニック

完成度 30%

●サンソフト●今夏発売予定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

季節ごとに撮れる写真は多種多様。移りゆく女の子の表情を、逃さずシャッターをきろう。

女の子たちとレンズを通じてコミュニケーション

雑誌のカメラマンの主人公は、編集長のすすめで少女をモチーフにした写真コンテストに出展することになる。このゲームは、モデルの女の子と写真でコミュニケーションをとりながら、恋を育む恋愛シミュレーションだ。ゲーム中に流れる四季を背景に、その場、その時にしか撮れない少女の一瞬の輝きを写真に収めていく。季節ごとにさまざまなイベントが用意され、プレイヤーを引き付ける。

主人公とまなみの出会いのシーン。子供っぽいまなみは主人公を後ろから脅かす。

海へ山へ……イベントシーンも多彩

登場する３人の女の子を伴って、海や山、遊園地などいろんな場所で写真を撮ることになるイベントシーン。彼女たちがどんな写真を撮ってもらいたいのか、魅力をいかにして引き出すのか、見極めて撮ってあげよう。

超お嬢様のあやのは、話し言葉も上品。絵画や文学を愛するだけあって教養が深い。

メガネがコンプレックスのいずみ。まなみはスキーが大得意。

サンダーフォースV

完成度 50%

●テクノソフト●今夏発売予定●価格未定●シューティング●全年齢推奨

昔からのファンや、シューティングフリークが心待ちにしている、シリーズ最新作の続報だ！

名作シューティング最新作の続報！ 新着画面写真公開!!

4年前にメガドライブで発売された「Ⅳ」を最後に、沈黙を守ってきた名作横スクロールシューティングがサターンで復活！　最新の画面写真を入手したので、さっそく公開しよう。

海の上で悠然とはばたく巨大なボスキャラとの迫力あるバトルシーンが、美しいポリゴンで表現されている。これからも次々と続報が到着するので楽しみにしていてほしい。

巨大な紫のボスがはばたきながらプレイヤー機に襲いかかる。はばたくたびに羽が衝撃波に似た軌道を描いているのがよくわかる写真。

通常装備ツインショットを装備してバーストウエポンを発射、海蛇のようなボスと対決だ。

蛇のような中ボスとのバトル。かなり耐久力が高そうだ。プレイヤー機をしつこく追い回してくる。

提督の決断Ⅲ

完成度 60%

●光栄●6月27日発売●9,800円●シミュレーション●全年齢推奨

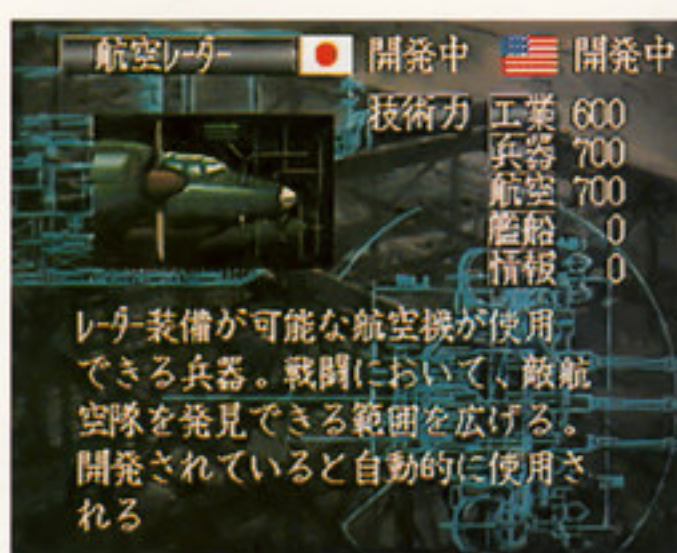
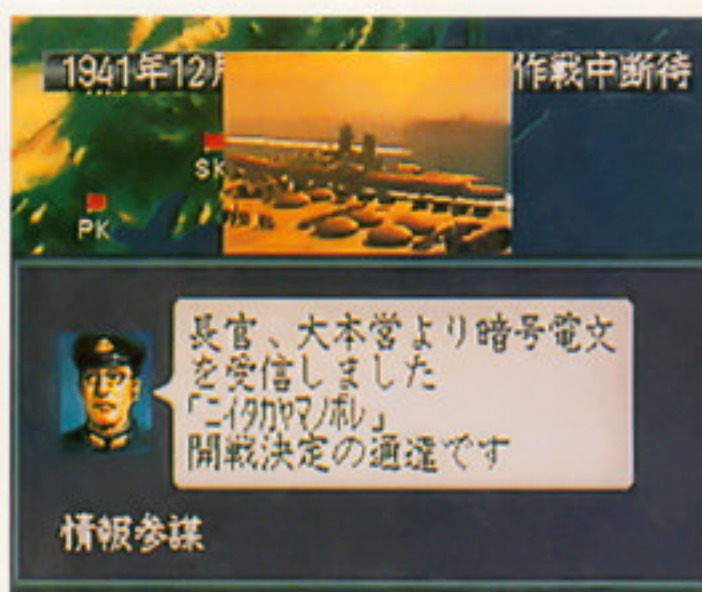
空や海上とフィールドが2層に分かれ、より深い戦略、戦術が楽しめる。シリーズ3弾登場！

太平洋での激戦が今再び開始する

太平洋戦争をテーマにした戦略シミュレーション。プレイヤーは日本またはアメリカの艦隊司令長官となり、自国の勝利、または作戦の成功を目指すのだ。作戦を選択した後、戦闘を開始。ターン制で海上・空の2層に分かれて立体的に戦闘が展開する。パソコン版からさらに進化した、サターン版ではオープニングに記録映像が使用され、艦船、航空機のCGはより美しく表示される。

空と海との立体戦場

海上と空の2層に分かれた戦場では、それぞれに艦隊、航空隊を配置し立体的な戦闘が繰り広げられる。海上では潜水艦を使った魚雷による攻撃、空では雲に隠れて敵に近づく、直掩機を使って敵を防ぐなどの戦術が可能になった。

艦船の改装、新型艦船、航空機の設計が可能になった。自分の好みの戦艦を作ろう。

艦型、航空機、軍人などのデータ量は前作を凌ぐ。また、兵器の詳細や情報も備えている。

「作戦会議」では艦隊の参謀が助言を与えてくれるので、初心者でも迷うことはないぞ。

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信——大谷和利

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」（ソフトバンク刊）、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」（共にBNN刊）、「マウスの球」（アスキー刊）など。花房山通信（http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/）も見てね。

隔週連載 Vol.5

インターネットとネット対戦ゲーム

今号はネット対戦ゲームの特集とのことで、このコーナーでもインターネット上での対戦ゲームの動向をとりあげてみよう。ネットワークのあるところ必ずネット対戦ゲームがある。そして、インターネットはそのメッカなのだ。

ネット対戦ゲームの発祥

家庭用のゲームマシンにとって、ネット対戦ゲームは新しいゲームの可能性を開くものとして注目されているが、その発祥は意外に古い。実はそのコンセプト自体は、メインフレームと呼ばれる大型コンピュータやミニコンと呼ばれる中型機が全盛だった20年以上も前から存在していたのだ。というのも、それらのコンピュータは処理の中核ではあっても、必ず端末という入出力専用のマシンが複数台つながっていて、ユーザーはそれらの端末から操作を行うのが普通であり、端末を介して他のユーザーと情報交換をするのが当たり前だったからだ。

ただし、当時のコンピュータゲームは、今のようにグラフィックスやサウンドを多用した視聴覚に訴えるようなものではなく、キャラクタ（文字）ベースの地味なものだった。例えば、RPGの迷路なども"|"や"/"の文字を組み合わせて作られ、主人公が"@"、敵は"%"や"&"で済ますといった具合だ。

それはマシンの能力的な問題もあったし、異なるシステムに移植しやすいようにと考えられていたからでもある。

反対に、ネットワーク能力を持たない初期のパーソナルコンピュータの上では、そのマシンに固有の機能を使って、1人でも遊べるように、比較的派手なゲームが進化していくことになる。

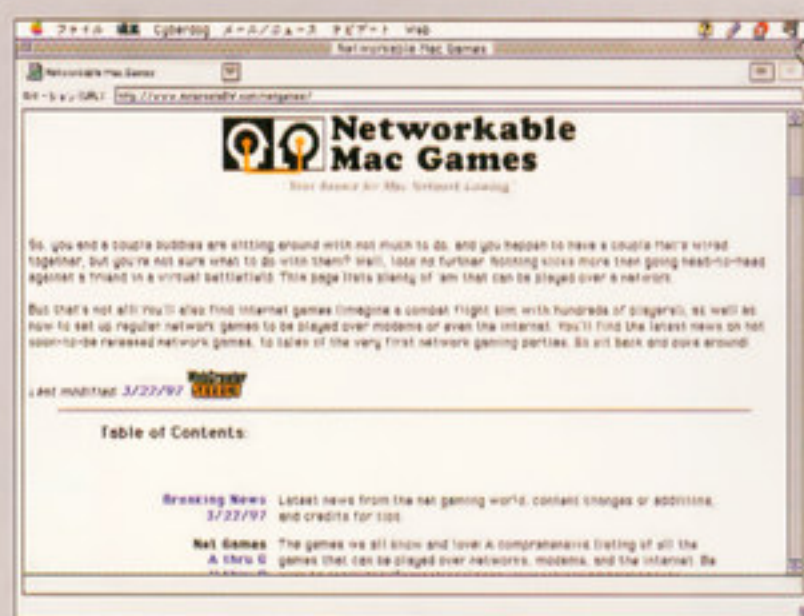
当初のネット対戦ゲームは規模的に大学や研究室といった施設内のローカルなネットワークに限られていたが、やがてそうしたネットワーク同士がつながってインターネットが形成されると、自然にその上でもネット対戦が行われるようになった。そしてその内容や表現もパーソナルコンピュータの進歩とともに充実し、今では3次元のアクションシューティングゲームなどもごく普通の存在となっている。

インターネット上の対戦ゲーム

試しに"network game"（ネット対戦ゲーム）のキーワードを入力してインターネットで検索をかけてみると、驚くほどたくさんの項目をリストアップすることができる。しかも、その大半が無償で提供されているフリーウェアか、気に入って遊び続ける場合にのみ最小限の費用を支払うシェアウェアであり、商業的に販売されているパッケージソフトの場合についても、デモ版をタダで試せることが多い。

システムとしては、1対1でインターネット上の対戦相手のアドレス（IPアドレス）を打ち込んで利用できるものもあるが、それはあらかじめ相手が誰だかわかっている場合の話。たいていはソフトハウスなどがゲームサーバーと呼ばれる中継センター的なコンピュータを用意し、そこへアクセスすることで、さまざまな対戦相手を探せる仕組みとなっている。

意外なのは、超精密なフライトシミュレーターなどに交じって、今現在でもチェスや碁、バックギャモンといった古典的なゲームのインターネットバージョンが数多く存在することだ。そうしたゲームはボランティア的に運営される専用のゲームサーバー（例えば、FICS＝the Free Internet Chess Serversや、FIBS＝First Internet Backgammon Serverなど）向けに作られており、システムを問わず対戦ができるようになっている。これらのゲームを見ると、複雑でリアルなものだけがゲームの未来ではないという当たり前のことに改めて気づかされるだろう。

それにしても、今までは人間相手に上手に戦えるマシンやソフトをいかに開発するかに力が注がれていたものが、ネットワークを介しているとはいえ、再び人間同士の対戦が注目されてきたのは象徴的なことだ。しかし、このまま技術が進めば、人間同士で遊んでいるつもりが、実は相手は機械だったという笑えないジョークが現実のものとなる日もそう遠くはないと思われる。

インターネット上でネット対戦ゲームのキーワードを使って検索をかけるとMacintosh用だけでもかなりの数のものがリストアップされる。

ほとんどがタダか安価なシェアウェア。そして開発中の製品が「テスト版」として無償配布されるのもインターネットの特徴だ。この「Air Warrior」もそのひとつ。

「Air Warrior」はネット対戦で楽しむ3D空中戦シミュレーション。27種類のリアリスティックな戦闘機のデータを駆使して遊ぶことができる。

意外かもしれないが、インターネットではチェスや碁などの古典的対戦ゲームも根強く残っている。これは、多くのボードゲームをプラグイン形式で追加できる「Game Master」というソフトウェアの画面。

戦闘機は、第一次世界大戦、第二次世界大戦、そして朝鮮戦争で活躍した機体で構成され、コックピットまで精巧に再現され、対戦相手とのチャット（文字による会話）も楽しめる。

新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

デ・ラ・GAMEWARE

DJ.NAMo(26)

「キッズ」っていうビデオ観たんすけど(1995年、監督ラリー・クラーク)、映像の感触がザラリとしてて、すごく緊張しました。SEXとドラッグが好きなNYキッズ達のシリアスな未来に幸あれ！ って感じですかね(投げやり)。

客席からは見えない
映画を支える人々

劇場予告編制作担当者の巻

サタマガ3/14号の樋口さんのコラムで語られていた「配給会社や宣伝会社の苦労」って実際にどんなのか、その当人に聞いてみました。

この人に聞きました
松竹富士株式会社 宣伝部 安井 司さん

洋画の宣伝全般のディレクションを月2～3タイトルのペースでこなしている安井さん。「予告編映像ディレクターをはじめ関係者の皆さん、日頃ご迷惑をおかけしてすみません」とのことです。

宣伝の方針を決める！

NAMo　安井さんは宣伝を担当する映画はすべて観るんですか？

安井　洋画の場合、最初から完成フィルムがあることもあれば、予告編だけとか画面写真だけ、文字資料だけしか送られてこないときもあります。そういった有りものの素材で宣伝の方針を決めていかなければならないんです。中には公開月だけが決まっていて作品自体の感触が一向につかめないってものもありますね。そういうものは実際に映画を観ないで進めるしかないんですけど……。

NAMo　「宣伝の方針を決める」ってことなんですけど、例えば外国から送られてくる劇場予告編なんかにしても、そのまま使っちゃうってことは少ないんですか？

安井　それ自体の出来がよくて、かつこっちの売り方とマッチしていれば問題ないんですけど。諸々の事情によってはかなり変えちゃうケースもありますね。

NAMo　具体例を挙げると？

安井　少し前の作品ですけど、「シリアル・ママ」とか。何てことのないお母さんが次々と人を殺していくって話なんですけど、アメリカの劇場予告編だとママが人殺しをする場面が全然入ってないんです。「ママは犯人かもしれない」ってクエスチョンマークが飛んでくるんですけど、向こうでは映画自体あまり当たらなかった。そこで、逆に日本の予告編では「ママが犯人だ！」っていうのを前面に押し出してみたんです。ママが出刃包丁持って人を追いかけるシーンも本編から引っぱり出して使ったんですけど、それを観たお客さんがゲラゲラ笑っていたから、これはこれでウケたみたいですね(笑)。

アメリカは出番にうるさい

NAMo　予告編の趣旨を変えて現地のスタッフから怒られたこともあるんでしょうか。

安井　それは内緒ということで。基本的にアメリカはスター第一主義だから、役者の出番にうるさいみたいですね。オリジナルの予告編を観ると、それに縛られていて窮屈そうだなって思います。

NAMo　あと個人的に気になっていたことなんですけど「全米ナンバーワン」ってドーンと出ますけど、ちょっと多すぎませんか？ 全米ナンバーワン。

安井　週間興業成績チャートで1回でも1位になれば「全米ナンバーワン」なんです。逆に1位にならなかった作品は辛いんですよ。そういう場合は「全米大ヒット」(笑)。1位になればいいってもんでもないですけどね。

NAMo　最後に、予告編をディレクションする上で、何かこだわりなどあれば教えてください。

安井　答えになっていないかもしれませんけど全部です。文字の出し方、音楽の入れ方、ナレーションの人選から何まで。映画自体、いろんな感覚を刺激する総合芸術ですからね。それをコマーシャルするフィルムでどうこうっていうのはありません。

ローカライズは何も言語の問題だけではなかったんですね。それをふまえた上でGW 4号に収録されている洋画の劇場予告編ムービーを観てみると、思わぬ新発見があるかも……。

安井さんが予告編を手がけた最新作
イングリッシュ・ペイシェント

事故で全身に大火傷を負って記憶の大半を失ったイングリッシュ・ペイジェント(英国人患者)と"自分を好きになる人間はみんな死んでしまう"というジンクスにとらわれていた従軍看護婦の心の交流を描いた長編ラブロマンス。アメリカの劇場予告編は2分40秒と、日本の予告編の平均時間より若干長めのものだったが、作品自体の大作感やゆったりとした雰囲気を尊重するために、安井さんはほとんど手を加えなかったという。

■1996年アメリカ／2時間42分／6月より（予定）松竹富士にてロードショー。

1944年のイタリアとカイロ砂漠が舞台の壮大なラブロマンスだ。

NAMo'S TALK

●3号で見た時はナンダコリャと思った「お兄さん」だが、4号では結構楽しめたというか、単純に慣れただけなのかも……。この調子で平成の「スイッチ」を目指してほしい。あ、「スイッチ」も平成のゲームか(笑)。（埼玉県・ヴァン・ヘイレン）　NAMo：画面をいじる"楽しさ"と屋台骨となるストーリーの"謎さ"が奇妙なハーモニーを奏でまくっている「お兄さん」。今回のあの宇宙人のサブストーリーはかなり狂っていて、新境地開拓って感じでしたね。次回はどういう手口でくるのか、俄然楽しみです。

各方面の異才、奇才を本気にさせる

ゲーム業界の求心力

ゲームを作る人、ゲームの制作に関わっている人の"顔"が見え始めたのは、ハード性能の向上と決して無関係ではありません。表現力に乏しいマシンのプログラマーが何から何まで手掛けていた時代に、「パンツァードラグーン」のような世界観やゲームシステムを思いついたところで、そのエッセンスをゲーム画面上で表現することはまず不可能でしょう。画面解像度が高くなり、使用色数も増え、厚みのある音が演奏でき、それらの制御を高速で同時に行えるメインCPUが開発されたからこそ、ゲームの各構成要素の制作スタッフにスペシャリスト性が求められるようになったのです。

初期の代表的例を挙げれば、最初の「ドラゴンクエスト」(1986年・ファミコン) なんてまさにそうですね。原作&ゲームデザインに堀井雄二…

…ってのはまあいいとして (元々ゲームプログラムも作っていたし)、モンスターデザインに週刊少年ジャンプの売れっ子漫画家鳥山明、音楽にGSのヒットメーカーすぎやまこういちといった豪華メンバーを起用して、ゲームが各界のスペシャリストの才能を発揮できる場たりえることを当時強烈にアピールしました。一方、アーケードゲーム業界では、セガの体感ゲーム制作チーム——言わずと知れたAM2研だとか、タイトーの音楽制作集団ZUNTATAなど、作品自体の高い評価からその存在がクローズアップされるといったケースが多く見られ、コンシューマとはまた違った方向で、ユーザーがクリエイターの"顔"を求めるようになっていったのです。

そして現在。コンシューマゲームでも"映画に匹敵する総合芸術"な

「お兄さん」の奇抜な世界観は業界外の才能ならではか!?

どと名乗るような大作が次々と発表され、各界のスペシャリストが参加する機会はこれからも増えていくでしょう。また、コンピュータが日常にかなり浸透しているので、クリエイター側でも、ゲーム制作に参加する意義を具体的にイメージしやすくなっているはずです。今後はただ何となく著名人が名を連ねている、といったソフトは淘汰され、参加している人の個性が遺憾なく発揮された、いい意味でクリエイター主体の作品が残っていくんじゃないでしょうか。

「(今回の参加は) バンドみたいなもの」

鈴木慶一 (ミュージシャン)

ワープの現在開発中の最新作「リアルサウンド」にサウンド制作として参加。「画面がないゲームだって聞かされて、これは型破りだなあと。俺、型破りなの好きだから」という鈴木氏の発言から、飯野賢治というゲーム界の鬼才に共鳴する形で制作に参加したことがわかる。そのへんの詳しい経緯や事情は、今号掲載のインタビュー記事で確認しよう。

「全部やらせてくれるなら参加するって言ったんです」

板野一郎 (アニメーション監督)

グラムスのシミュレーションRPG「クオヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～」で総監督を務める。最新技術を導入したアニメーションシーンを披露しつつ、ドラマ(それもヘヴィなやつ) のあるゲーム作りに本腰を入れて着手した。アニメ業界への反逆ののろしとも解釈できる。

「最先端を突っ走ってるメディアに乗らない手はない」

飛鳥昭雄 (サイエンス・エンタティナー)

ヴァージンインタラクティブのハイパーサイエンスアドベンチャー「THE UNSOLVED」の原案を手掛ける。飛鳥氏の特殊な情報を求めるゲーム制作サイドと、さらなる情報発表の場を求める飛鳥氏の利害が一致した末に実現した企画。いい意味でゲームらしくないゲームになりそうだ。

「仕事がくればなんでもやるよ」

浦沢義雄 (脚本家)

GWのコンテンツ「お兄さん」「金魚姫のシャーベット」などの原作、脚本を担当。森社長が氏の才能を見込んで口説き落としたということで、ゲーム中に表示されるメッセージはほとんど原文のまま使用されているとか。浦沢氏本人はゲーム業界自体に特別な思い入れはないらしい。

GWスタッフコラム

text: **樋口泰人**

今、アメリカでは『スター・ウォーズ』シリーズのリバイバル公開が、圧倒的な大ヒットを記録している。最初の公開は'78年。私がまだ、大学に入ったばかりの年である。その夏、映画館でバイトをし始めた私の、初めての映画が『スター・ウォーズ』であった。とにかく連日の超満員。押し寄せる人波で、館内が毎日異様な興奮に包まれていたことを、今でも鮮明に記憶している。あの熱気はいったい何だったのか。天の邪鬼な私は、その興奮を醒めた目で眺めていたのだが、その奇妙な違和感は未だに忘れがたい。あれから20年は経った。日本でも6月から順次公開される予定である。今回の『スター・ウォーズ』、果たして私は映画館に足を運ぶだろうか。

GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐にわたる。現在、自身の単行本を密かに準備中。

新生 GAME-WAREの反響は?

GE本社に送られたアンケートはがきをザッと見せてもらったところ、「今回初めて買いました」という人が意外と多いようです。あのインパクト優先のジャケットが功を奏したようですね。で、最も評判がよかったコンテンツは「おたのしみスロット」。安からぬ景品がかかっていただけに、ギャンブルゲーム本来の魅力が存分に引き出されたようです (キャンペーン期間はすでに終了)。また、4号自体を評価する一方で、次回作への期待の声も多く寄せられていることから、GWの"定期刊行ソフト"としての位置づけが定着していることがうかがえました。

ゲーム類は概ね好評。2枚組の面目躍如ってとこか。

おおよそ3カ月ペースでリリースされてきたGW。前回は少し間隔があいちゃったけど、順当にいけば5号の発売は6月になるわけです。創刊号がリリースされた当初は「ゲームソフトじゃないの?」とか「CD-ROMマガジンってわけでもないし」とかいろいろ言われてきましたが、こうして順調に2年目に突入していることを考えると、サターンユーザーも捨てたもんじゃないなあと思いますね (エラソウですんません)。そんなわけで次回では、5号の最新情報をたんまりと紹介できそうですワ。

あてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク (株)
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

※ハガキを採用された方にはテレカと粗品をプレゼントします。

NAMo'S TALK

NAMo:上のカコミで登場している飛鳥昭雄氏、先週号のサタマガにインタビュー記事が載ってるんですけど、あれ行ったのワシなんです、実は。こんなこと言うのも何ですが、今までのインタビューの仕事の中で一番面白かったです! もう立場忘れて、いちファンとしていろいろ聞いてしまいました。「世紀末には何がおきますか?」とか。数々の驚愕の情報 (笑) を本人から直接聞けるなんて、なんてワシは幸せモンだと思いましたよ。ちなみに木星には、なんかまだいろいろあるみたいっすよ。

OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌

SEGA Magazine
セガマガジン

5月・6月合併号　好評発売中　定価300円

SATURN EXPRESS
新作続々発表!
サターンにソニック登場!!

特集

セガサターンの逆襲
～ライセンシイメーカーの証言
知られざるAM6研とは?
メダルゲームの逆襲!!

特別企画
セガエイジスへの道
～ゲームチラシに見るセガ・アーケードゲームの歴史～
第2回「SDI」(1987)

バンダイ探訪

新作&続報
トップスケーター
バーチャストライカー2
スカッドレースツイン
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税込〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

DREAM ACCESS
読者投稿コーナー☆ドリームアクセス

PERSONALITY がすけつ

広い部屋を求めて都外に出てしまったため、友人達が以前ほど遊びに来なくなってしまった。みんなが集まれるように広い部屋にしたのに……やっぱり、遠いのはダメか？

ゲームる今週記

ども、こんちわ。がすけつです。桜前線もついに関東を過ぎ去って、今週末からは北日本でのお花見騒ぎが繰り広げられるはず。ああ、夢のバカ騒ぎ。でも、春の暖かな日差しの中、窓の外の桜を眺めながらゲームをプレイするのも……ごめん、あまり健康的じゃないネ。せめてぽかぽかした昼下がりくらいは、ゲームを捨てて、ゆっくり散歩するのもいいかも。暇があればの話だけど。ってなところで、最初のおハガキ。

自称「サターンソフト辞典」の友人Mに「デカストリートってハマるよネ！」って言ったら、「それってデカスリートのこと？　それとも新作のRPG？　……いい加減なモノの覚えかたするなよ！」と、さんざんバカにされた。あまりのくやしさに「じゃあ、一番のオススメのソフトはなに？」と聞くと、「やっぱり、サターンといえば格闘！　中でも一番はリアルアバウトだね」だって……。オイ、M！お前のほうがいい加減じゃネェ～か！「リアルアバウト」ってまさしくお前だよっ！　（兵庫県・リト＆ナヒー）

リアルバウト餓狼伝説のことね。どーでもいーけど、リアルなアバウト、現実的な曖昧さってなんだろ？　一時期流行った「ファジー」ってやつか？　「パンチが当たったかも」「これは技術ポイント高いかも」っていうゲームなんだろーか。

あのね小学生のとき、双子の友達がいたんですよ。それで、「お前ら入れかわってみたら」って言って入れかわらせてみたんですよ。１カ月くらいずーっとやってて、先生も気づかなくて、それが普通になってたんです。今思い出したんですけど、あの２人、もとに戻ったのか忘れてしまいました。大丈夫かなぁ、別にいいけど。
（東京都・かせきらいたぁ）

忘れないように。って、別に小学生レベルで入れかわっちゃうぶんには、特別深刻なことはなさそうだよね。２人の前に超美少女が現れて、「私、○○くんのこと『幼稚園』の頃から好きだったの」なんて言われなければね。あ～ドキドキ。

最近目がすごく痛い。ゲームのしすぎか？　別に長時間プレイしているわけではないのに。友達はみんな、徹夜でゲームをしていても平気である。僕は、その逆だ。なぜなら、プレイしていると、頭の上に弟が乗っかっているかのような重さを感じ、そして懐中電灯を間近で見たときのように目がチカチカする。本当に徹夜でのゲームはダメっす。　（茨城県・桜井一之）

それってちょっとヤバい。ビョーキのケがあるかもしれないぞ。

こんにちわッス。ところで最近メガドライブやメガCDをやっている人はいますか？　久しぶりにメガCD2をやったら、故障気味でゲームが始まらなかったり、途中で止まったりします。そんなとき、機械をパンパンとひっぱたくとなおります。みんなも調子が悪かったらまず叩こう！　でも、そのせいで完全に壊れても責任はとりません。
（千葉県・リロリレリルナ）

あー、動いたりするする。右斜め45度からチョップする野比家式故障機械回復法ね。ドクター中松もビックリの技だけど、多用するとホントに壊れるから注意が必要だネ☆

この間「スカッドレース」をプレイしている女の子を発見。案の定ステアリングに振り回されていて、クラッシュする度、全身ガタガタいわせて、エラいことになっていた。（奈良県・DEB）

確かにあのステアリングの重さは女の子にはツライかも。いわゆる逆パワステなのね、なんちて。あれってステアリングの重さ調節できないのかな。でも、スカッドレースの女の子専用台はインカム低そうだな。

テレビの懸賞などで見られるあて先は、郵便番号と局名だけ書けばいいようになっている。サタマガも早く「〒103 サタマガ」だけで届くほどになるように、陰ながら応援してます。めざせミリオンセラー誌！
（和歌山県・う）

はい、がんばります。って、実際のところどうなんでしょうかねー。会社全体の郵便物でいうと、毎日腰が抜けるくらい届いてるんだけどね。サタマガあてのハガキだけで腰が抜けるようになれば……。

先日社会の勉強で、国際関係がなんとかという名目で、中国の人とアメリカの人が、僕の学校に来ることになりました。中国の人の名字が「李」だったので、ぼくはきっと「紅蘭」という女の人だと思ってたのですが、当日現れたのは男の人でした。ぼく悲しい。
（新潟県・ケイチュケ）

そうか、悲しいか。だからといって李さんをいぢめたりして、国際関係をヤバくしないように。「僕、チャイナドレスが好きなんです。エアバッグ付きのやつ。ハアハア」とか言って怖がらせるのも厳禁。あくまでも平和路線でいきましょう。

今週のSMAP

東京都・クレイジーじじい

わははは。確かにSMAPの新曲は「ダイナマイト」。シンプルさとインパクトに負け！

今週の好き好きビーム発射!!

大阪府・坂崎にちか

今年は２も出るみたいだし、今のうちにもう１度オールエンディング見とく？

大阪府・夢狩人秀斗

個人的にはあのメンバーではジャネットがお気に入り。あとは「やしのき」ね。

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターンおよびサターンを取り巻く環境についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

続・ゲームにおける……

神奈川県・小宮重喜

Vol.3「ゲームにおけるコミュニケーション」、Vol.7「本当のところは……」、双方の意見について。確かに自分がプレイした後に台にスプレーをされれば、誰だって気を悪くする。だが実際のところ、大半のゲーセンはハッキリいって汚い。空気も悪い。抗菌スプレーの1つや2つ、使いたくなる気持ちもわからなくはない。ならば、そういうことに対しては、プレイヤー側ではなく、ゲーセン側が率先して対処すべきだと思う。俺の見る限り、熱心に店員が働いているゲーセンも少なくはないが、ボケーっとつっ立ってたり、プレイヤーの後ろでプレイを観察してるだけの店員ばかりのゲーセンのほうが明らかに多い。店員から率先して台をキレイにしてくれれば、それまでプレイしてた人もそこまで腹は立たないし、何より次にプレイする人が気持ちよくプレイできる。空気の悪さに関しては、まず間違いなくタバコが原因と思われるので、タバコ好きには大変申し訳ないが、すべてのゲーセンは店内での喫煙を禁止してほしい。さらに店内に空気清浄機を置けば文句の言いようがないが、そこまで要求するのは贅沢か。これに加え、がすけつさんの言うとおり、ゲーセンから出る前に手を洗えばほぼ問題はなくなると思う。プレイスタイルに関しては、前述のくわえタバコでのプレイや、台へのやつあたり、対戦者への暴言、さらに暴力。これらは非常に許しがたい。

なんだか意見が途中で終わってるけど、確かに店員さんの動きは、気持ちよくプレイできるかどうかのカギになるね。しかし、禁煙は僕にとってはキツイなあ（笑）。そうそう、喫煙所も兼ねた、コミュニケーションノートつきの休憩所があればいいね。いつも思うけど、ゲーセンで疲れた！座りたい！って時には、ゲームをプレイするしかないんだよね。しかも長続きするテトリスとか。だから、1人の時はあまり長居できないんだよなあ。

リアルサウンドに期待

大阪府・勇将

ビデオゲームって、もっぱらビジュアルの強化に力を入れていますよね。しかし、それに一石を投じる？ワープさんのビジュアルのない、音でプレイする斬新なゲーム、「リアルサウンド」は、いろんな意味で期待すべきものだと思います。既存のゲームとは違い、音のみでプレイするゲームなので、未知の感覚、新たな感動を体験できると思うので、私達ユーザーにとって、とても喜ばしいことだと思います。で、何より飯野氏がおっしゃっていたように、ゲームで楽しみたくてもプレイすることができない、目の不自由な方でも楽しむことができるゲームだと思います。時代はビジュアル先行形ですが、できる限り多くの人にゲームを楽しんでもらうために、このようなゲームがあってもいいと思います。もの珍しい「異端ソフト」として終わらぬよう、すごいゲームに仕上がることを期待しています。

「映画的表現」について

香川県・設楽かぐら

雑誌のゲーム紹介記事を読んでいると時々「映画に近づいた」とか、「映画的な表現」といった言葉を見かける。ここで気になるのは、書き手（あるいは話し手）のいう「映画的」が何を指すのかという点だ。映画のようにドラマチックな、という意味合いなのかもしれないが、忘れてほしくないのは映画にも様々なジャンルがあるということ。コメディ映画あり、ドキュメンタリー映画あり、アクション映画ありで、それぞれの作品が使う「言葉」は違うと思う。それを、一緒くたにして「映画的」といったならば、具体性を欠くだけではすまない。映画という媒体が、あたかもゲームよりも高い場所にいるように聞こえてならない。映画の歴史、多彩な表現は認めるものの、ゲームも映画もプレイヤー（視聴者）をインスパイアするという目的は同じなはずなのに。結局その方達の中に見え隠れするのは、映画への憧憬であり、映画へのへりくだりである。そういうことをゲーム雑誌の中で書く（言う）のはどうか。我々が求めるゲームは、限りなく映画に近づいていくようなものばかりではないからだ。

いつまでも待つわ……

京都府・高梨春彦

最近の野球ゲームのラインナップを見ていると、アクションタイプばかり目につく。野球好きの僕にとってこれは別に悪いことではないが、何かもの足りない。それはシミュレーションがないからだ。僕は「ベストプレープロ野球」のためだけに、ファミコンを手放せずにいる。このゲームのいいところは、データをエディットできることに尽きる。プロ野球のシーズンが終わるごとに選手データを更新してその年のペナントレースを振り返ってみたり、シーズン中に2軍選手が突然頭角を現したり、新外国人の来日があってもすぐに対応できる。これは、アクションタイプの野球ゲームにはない楽しみ方といえる。新球場ができ、ユニフォームが変更になるチームがある今年こそ、「ベストプレー」の新作を出してほしいと切に願う。システムをCDに、ツインアドバンスドロムにユニフォームや球場、選手のデータを入れる。選手データももっと細分化して、よりリアリティを追求、さらにグレードアップした「ベストプレー」を期待しているんだけど……。ロムだけ毎年出してくれれば、データを作るのが面倒な人も常に最新データで遊べるし……。どうですか？　薗部さん。「ダビスタ」ばかりじゃなく、たまには野球もやってくださいよ。このアイデア、いいと思うんだけど。ダメ？

今週の街ネタ

➡宮城県・ちくばふみ

さっそく来ました、チュンソフトの「街」ネタ。2枚同着で一番乗り賞だ！

一番乗り賞!!

➡岐阜県・YAX・TT

なんだかわかんないけど勢いがあっていいですな。ちなみに賞品は僕の愛。いらない？

㊙ゲー発掘連絡協議会

私がぜひオススメしたいソフト、それは「タクティクスオウガ」です。かなりメジャーなゲームですが、売上のランキングを見ても意外と伸びていない感じ。皆さんSFCでプレイ済みなんでしょうか？　ちなみに自分はシミュレーションは苦手で、「リグロードサーガ」を途中で投げ出してしまったほど。どうもシミュレーションってヤツは面倒だしダラダラと長いし……。やっぱゲームはシューティングだな、っていう、ロクデナシな自分が……あろうことかハマってしまいました。とにかく濃いストーリーがたまりません。お笑いなしのシリアスな話ながら、あまりの個々の人間くさい言動に思わず笑ってしまうことも。戦闘も、地形による高低差、敵味方を含めて行動の順番がわかるウェイトターンなど、奥深いのに手軽に遊べて、わからないことがあったらボタンひとつでナビメッセージ表示！　もう涙が止まりません。SFCでプレイしたことがないのならぜひやってみてほしい1本です。いいRPG、あるじゃないですか。SRPGだけど。

（山形県・原　優）

シンプルながら完成されたゲーム性に、思わず納得の「タクティクスオウガ」だね。できれば、ゆっくりじっくり味わってプレイしたい1本ナリ。

業界探偵倶楽部

●サターンユーザー会議は、何文字におさめなければならないとかの基準はありますか？（大阪府・GUY神）

特にないですが、まあ2300文字を越えるとシュレッダー行きだね。それから、いくら長くてもハガキサイズでお願い。うーん、そうだなあ、つまりハガキに書ききれて読みにくくなければＯＫってことかな。

●かんじが、わからずに、ひらがなで、かいていても、かんじに、なおして、のせるんですか？

（愛媛県・海の魔王・21歳）

辞書を引きましょう。通常はこちらで正して掲載しますが。って、俺と同い年じゃん、海の魔王くん？

●前から気になっていたのですが、自分が一生懸命描いた絵でも、ある程度の画力がないと、採用されないのですか？

（島根県・出雲良子の許嫁）

いわゆる採用レベルのクオリティについては、ミュージアムを参考にしてください。ただし、愛があふれていたり、勢いがあったりすれば「がすけつ賞」「かんな賞」のチャンスあり。また、今週から始まった毛筆相談室も狙い目ですな。

毛筆相談所

はい、今週から新コーナーが３つもスタート。そのひとつ、毛筆相談室では、筆あるいは筆ペンで書いたゲームキャラを募集します。特徴をつかみつつ、愛と勢いを武器に、自由な表現にチャレンジしてください。今週の採用ハガキは２枚。次回は？

東京都 なかの

ま・さ・に、がすけつ好みの絵ですね。毛が立ってりゃなんでもジャッキーかい！

埼玉県 めろんぱん

村田先生に見られたら怒られそうなイラストだけど、ポイントは押さえてますね。

素敵な攻略法♡

あなたのオリジナル攻略法を公開しちゃう、「素敵な攻略法」。攻略対象はなんでもOK。DAに掲載されるための攻略法、ゲームの友、お菓子やカップめんをおいしく食べる攻略法、恥ずかしいゲームを買うときの攻略法などなど……。面白くありつつ、かつ実用的であればいうことなし。さ、あなたのとっておきの攻略法、聞かせていただきましょうか。

店貼りポスター攻略法

宮城県・恩田みゃお

よく、店頭に貼り出されているゲームキャラのポスター。喉から手が出るほど欲しいけれど、そうそう手に入るものじゃないですよね。そこでこの攻略法。まず、店員さんと友達になるっていうのは誰でも思いつきますけど、もっとゲット率を高めるために、ちょっと視点を変えてみました。狙い目は、あまり業界リサーチに熱心ではない中年店長がいるお店。こういうお店に足しげく通って、専門誌などから入手した情報をわかりやすく伝えてあげましょう。しばらく続ければ、お店の売上アップにも貢献したことになり、友達以上店員未満の関係が無理なく作れます。しかもあなたが女の子だったりすればさらにゲット率アップ！　私はこれで、詩織ちゃんの等身大POPを入手しました。うらやましい？

ぬぬ。大量購入で上得意様になったり、店員になる必要なしで、確かに実用性＆効果も強めの技ナリ。

企画屋バーチャん

再開の要望が多かった「企画屋本舗」と「バーチャだよ全員集合！」がドッキング。サターンにうってつけのニューゲームの企画を考えて送ってきてね。特にバーチャやポリゴンにこだわる必要はなし。たまにはズバ抜けてダメっぽい、お笑い企画も取り上げるので、頭を柔らか目にして、いろいろ考えてみてネ。

デジタルビデオプロデュース

東京都・エセ中国人俳優

映像コンストラクションソフト。安室奈美恵のプロモーションビデオを簡単操作で作成できる。曲は既存のシングル全曲の中から選択。ビデオドラッグのようなサイケな背景、実写の草原や都市の風景、また文字など様々なフィーチャーを組み合わせてステージを作り、ポリゴン安室を任意の場所に配置し、ダンスさせる。ダンスやカメラ、背景の移動スピードやカット割りは、1/60秒単位と楽譜にあわせて設定できるので、メロディの変化にダンスや映像をシンクロさせることが簡単。コンテストも開催され、応募作品の中から優秀なものは安室本人が出演、プロの手によってリメイクされ、実際にビデオ化される。

わかりやすいアイデアながら、アーティストのスケジュールしだいで実現可能なポイントを評価。出るか？

COMIC d・A

埼玉県・THOHR

なんだかメチャメチャかわいいな、葵。大丈夫、女性の魅力は乳ではないのだヨ。

福岡県・にせ関西人

今ならカオスコントロールのリミックスをプレゼントすれば、可愛い妹もすぐ家出！

岡山県・ちくわ

池がいっぱいになってしまうわ！　でも、その一日前には半分しかないのよね。

一挙放出 王様の耳

●がすけつさんは実は男であるらしい。（福井県・KEN.R）いや、男なんだけど？●バーチャロン２では、レバーが３本になるらしい。（エスケープ用）（東京都・クレイジーじじい）●ZAP! SNOW BOARDING TRIXには隠れキャラとしてペプシマンが登場し、骨折して去っていくらしい。（兵庫県・パンなくま）●セガの「タントアール」シリーズが発売されないのはタイトル名を思いつかないためらしい。（秋田県・三浦栄悦）●AM2研の次回作は、セクシーコマンドーの対戦格闘らしい。動きを再現するため、モーションキャプチャー使用とのこと。（神奈川県・麻野留美）

DREAM MUSEUM

ワーイ、今週もバラエティ豊かなイラスト群が揃ったヨ！　そういえば、イヴのイラストが掲載されたのって初めてでは？　これからの狙い目は、AZEL パンツァードラグーンRPG（仮称）、GROOVE on FIGHT、街、夏に発売のSS版ラストブロンクスってとこかな。ソロクライシスや魔導、アンソルブドの宇宙人も？

今週のベスト1

ハイ。ベスト１のテーマとしては珍しい18推系イラストですが、完成度の高さに文句なしでソフト進呈！　ルーズソックスの瑞穂は貴重かな？

兵庫県・さなりあ樹来

愛知県・ユウ

着々と常連化しつつあるユウさん。テーマの選択がイイんだよね。格闘パズルだし。

群馬県・ふじさき

現状わかってる限りのオールキャストだね。クリス＝ウェインのコスプレしよっかな～。

香川県・次元幸正

AZELの期待も高まる中、発表から一番乗りで届いたドラグーンなイラスト。瞳が可愛い！

兵庫県・うにちく

最初わからなかったけれど「ドラゴンナイト４」でした。個人的には、マルレーネさんよりナターシャが好き（編）。

徳島県・涼凪　琳

ちょっと久しぶりな高瀬さん改め涼凪さん。格闘のイメージが強かったけど、こういうのも描くのね。

埼玉県・なぎさ波良

左足のふくらはぎがいい感じ（オイオイ）。個人的にはお尻が見えないのが残念。って。

東京都・伊室真名

マリーの目元に惚れました。がすけつさんって惚れっぽいのネ、なんちて。デビ姫～。

今週のがすけつ賞

富山県・上本メツヲ

上本さんお気に入りキャラクターズ。ペンネームがいつもと違うのはナゼ？　っていうか、たまに間違えちゃってゴメンね、メツヲさん。

福島県・みなみとぼむ

がすけつ賞というより、（編）の強力なプッシュで採用の、普段は文章投稿者な南斗さんいわく「乳だよ、チチ。これはイケる！」（編）

●PROGRAM INFORMATION

さて、恒例のソフトプレゼントは、下級生のイラストのさなりあ樹来さん、毛筆相談所でジャッキーを描いてきてくれた○○○○くん、素敵な攻略法の恩田みゃおさんの３人に。おめでと！　近々、採用者プレゼントのシステムが変わる予定。詳しくは近いうちにインフォメーションで紹介するので、注目しててね。

さて、投稿上の注意を。イラスト、文章投稿ともに、必ず官製ハガキ、またははがき相当のサイズの厚手の紙に、黒一色で書いてください。鉛筆、色ペンは不可。イラストの場合、ボールペンも不可。スクリーントーンを使う場合は、はがれないように注意。ハガキを封筒に入れて、まとめ送りはOK。その場合は、それぞれの紙の裏面に住所氏名、希望ソフト名、宛先コーナー名（イラストの場合、ゲーム名とキャラ名も）などの必要事項を明記しておいてください。DA以外への投稿物やアンケートなども同封して結構です。

では、また来週。ゲームショウのレポートは来るかなあ？　んじゃ、かんなちゃんにタッチ！

花見じゃあ!!

ちょっと～飲んでんのォ？

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「D・A」　それぞれの係まで！

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

	コース	時間	内容
全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

	時間	内容		時間	内容
全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1,2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

	時間	内容
全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

- ■ゲームデザイナー養成講座
- ■ゲームアーティスト養成講座
- ■ゲーム企画・シナリオライター養成講座

(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!

サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。

日本最大のゲームクリエイタースクール誕生!

伝説が又、新たな伝説を!

1997年4月生学校見学会実施中!

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ワープが羽田にWARPやってきた！

拝啓　飯野賢治様

今回からスタートするこのコーナーはワープ内外から飯野氏へ手紙を送り、返事を書いてもらうというもの。第1回は、社員でも普段はなかなか聞けない質問をワープ広報・立澤さんが送る。

ワープ代表取締役
飯野賢治

リアルサウンドの発表会でセガの入交副社長から「気があふれている」と言われていたが、入交副社長が気功をやっていたことが編集部内で大きな話題となった

拝啓　飯野賢治様
毎日忙しい日々ですね。お身体の調子はいかがですか？　無謀な企画を立ててしまいましたが、実は最初は「飯野さんとの交換日記という企画だったんです。交換日記といえば、私は親子でやったことがあります。小学校の時だったんですが、物心がついてきて、娘が親と話さなくなってきたのが寂しくなったのか、ある日父が分厚いノートを買ってきて、交換日記が始まったのです。それもあまり続かなかったのですが、今ではいい思い出です。飯野さんにはそんな思い出がありますか？
　それではまた、明日も頑張りましょう。お疲れ様です。
敬具

たっちゃんへ
確かに毎日忙しい毎日ですが、楽しくて仕方ありません。朝起きると、動く雲を見てニコニコします（4時間しか寝なくても）。交換日記というのはやったことがありません。そういうのは恥ずかしいのでイヤだったのです。基本的に仲のいい人とは逆にあまりコミュニケーションをとらないほうなのです、昔から。でも、いいお父さんですね。大事にしてあげてください。
　明日も頑張りましょう、うん。
P.S.もうチコクするなよ！
飯野賢治

ワープ企画・営業部
立澤珠美

各種バイト、建築会社のOL等を経て、秋葉原の電機店でバイトをしていたが、ワープのゲームのファンになり、憧れのワープに入社。サタマガとは1日3回以上電話連絡をとる。

レディースワープ

今回から「ワー来た」は、ワープ広報の立澤嬢が責任者となり、同じくワープ広報の木村嬢、そしてサタマガのワープ担当（女）の3人によって企画・構成されることになりました。このコーナーは3人の美女（!）による楽しいおしゃべりタイムです。
「しかし会社ってのは肌が乾きますよね、特に唇」「そうそう、薬用リップは必需品」揃って化粧ポーチを開ける3人。「立澤さんってすごいブランドもんの化粧品ばっか！」「木村さんもシャネル使ってるし、サタマガさん（仮称）もディオール使ってるじゃないですか」しばし互いの化粧品を見物。「そういえば、色つきリップって昔持ってたよね」「うんうん、私は小学5年生の時初めてつけたな。"あたしってオトナじゃん"って思ったなあ」「おませさんですね、私はキスはレモンの味でキャンパスリップのレモン味を愛用してました」「私もやっぱり小学生か中学生の頃に色つきリップつけた。でも学校につけてくと"不良の証"なのよね」「色つきリップって、早く大人になりたいって、背伸びしてつけるもんだったんですね」「うんうん。で、リップが口紅に変わったときって、今度は違う理由だと思うのね」「やっぱ、そう？」「口紅は"男"とか"恋愛"を意識したとき……だよね」「そう言われればそうだねー」「初めて化粧臭くてしっかり色のつく口紅を引いたあのときって……」

リアルサウンドは誰にもある甘酸っぱい思い出をもう一度思い出すことができるゲームです。

サターン教通信

さて、久々のサタ教はお葉書紹介だ！
「飯野さん、こんにちは。いつも原稿を書いてくれるのを楽しみにしています。（中略）飯野さんの周りはいい意味で普通じゃない人達が揃っていそうなので、その人達に原稿を順にお願いしても楽しいのでは？　（中略）「D食2」を早くサターンに移植してください。そのためなら"ワーきた"一面が飯野氏の顔写真のみでもOKよ！」（兵庫県 藤木実子）
サンキュウ、頑張るぜ！「D食2」なあ。うーんチト教えるか（なんちて）。

⬅神奈川県／世良田　努

書け！　とはなんだ。失礼だぞ！だけどごめんな。書くからよう、うう……。

あてさき

立澤さん、あなたはスゴイ！（担当の叫び）飯野氏から易々と原稿をせしめるとは……。恐るべし！　これからもよろしく頼みます。さて、この立澤効果がいつまで続くか？　は不安なので考えないようにして。新生"ワー来た"をよろしくお願いしまーす！

〒160
東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「ワーきた！」各係

前回のワー来たで、イベントの告知をしましたが、次のように訂正します。
秋葉原　ヤマギワソフト館　1回目PM2:30～　2回目PM3:20～
荻窪　新星堂本社ホール　1回目PM5:30～　2回目PM6:30～
問い合わせ先：03-3555-6641　ポニーキャニオン東京第一営業所

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.27

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。年度は変わっても，毎回新鮮な情報をお届けするぞ。

最新DVD 「バーチャファイター3」攻略DVD緊急発売決定！

ここに注目！

バーチャファイター3が最新メディア、DVDソフトとして登場！ 大好評のバーチャファイター3のキャラクター別攻略ビデオが、デジタルの高画質にて発売されます。DVDはご存知の通り、CDサイズのディスクにデジタル信号で画像を記録する画期的なシステム。これにより、ハイクォリティのCGと音声が忠実に再現されます。さらに、DVD独自のテロップ出し入れ（サブタイトル）機能を使い、対戦画面でのコマンド表示を可能にしました。最高のバーチャファイターがここに集約されています！

（キャラクター部・小林）

第1弾 1997年4月19日(土)発売!!

特別定価 各2,800円（税別）

（ゲームDVD／各巻30分／カラー／ステレオ／VHS）

発売：株式会社セガ・エンタープライゼス

販売：日本コロムビア株式会社

協力：セガ第二AM研究開発部

アキラ	葵	ウルフ
COBC-4001	COBC-4002	COBC-4003

続々リリースされる「バーチャファイター3」キャラクター別攻略DVD

1997年5月21日（水）JACKY／KAGE／PAI

1997年6月21日（土）SARAH／JEFFRY／SHUN

1997年7月19日（土）LAU／LION／TAKA-ARASHI／DURAL

フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、１回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。４月第１週はおなじみ竹崎のコーナー、第2週はＣＳパブ「機動戦艦ナデシコ」紹介、第3週はサタコレを紹介するぞ。

毎週金曜日内容更新。収録時間３分間

札　幌	011-842-8181	広　島	082-292-8181
仙　台	022-285-8181	博　多	092-521-8181
東　京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	
名古屋	052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
大　阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月８日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

４月号、サターンはナデシコを紹介。プライズニュースやセガスタも大人気！ 新コーナーも準備中だよ！

近くのお店でチェックしよう！ ➡ セガビデオマガジン

ビデマガ５月号は、スリーダーティードアーブス、フルカウルミニ四駆、超時空要塞マクロス、D-XHIRDなど新作情報が満載!!

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.15収録タイトル（4月～）

●花組対戦コラムス
●絆 King The Spirits 2
●シーバス・フィッシング2
●三國志孔明伝
●実戦パチンコ必勝法! TWIN
●THE UNSOLVED
●機動戦艦ナデシコ
●スカイターゲット
●コマンド＆コンカー
●新テーマパーク
●東京SHADOW

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp

ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

秋になって、テレビ番組にBGMをつける会社に入社できそうな気配がありました。でもさすがテレビ局の仕事。薄給で体力勝負らしい。軟弱な私には持ちこたえられそうにもありません。何度も見直した就職情報誌をめくって、今まで素通りしていた会社もじっくり検討してみることにしました。
その時です。セガを見つけたのは。でも前年の経験からゲームに私の音楽なんていらないんだ！ と思って謙虚になっていたので開発以外の職種を第一希望にして応募。そしてはかない希望を抱きつつ第二希望をサウンドに。受付の人事部の人がそれを見て「せっかく芸があるならサウンドを第一希望にすれば？」と提案してくれて、デモテープも出してみました（去年あの会社に出したのとほとんど同じの）。
なぜか内定！（あとで聞いたら私を採用するのはちょっと冒険だったらしく、当時就職天国だったからこそできたことだったかもしれません。ふー。助かった。

デジタルメディア制作部
佐々木 朋子

セガ広報日誌

春、それは始まりの季節。入学や就職で、新たな人生のスタートラインに立つ季節でもあるよね。だからというわけではないけど、セガCSチームの面々もちょっとセンチな気分になっちゃったみたい。でもいつも忙しすぎるから、たまには立ち止まるのもいいかもね。それでは今週の広報日誌をどうぞ。

竹ちゃん

真打ちソニックも登場して、サターンユーザーの楽しみも増えたかな!?

また、この季節がやってきた。まる４年前の今ごろ、僕は「広報が何たるか」も知らずに、やる気と気合いだけで上京し、セガでの第１歩を踏み出した。あの頃の夢は、セガのゲームの記事をたくさんのゲーム誌に載せることだった。それには何年かかるのかわからなかったけど、ちょっと大げさに言えば命懸けで働いて、少しでも早い時期に夢を実現したいと思った。セガでの５年目の今、僕は予定より高いハードルに向かって助走している。

フカザワ

“ぷよりん”を手に入れました！ 買ってきてくれた参鍋さんに感謝!!

青い海、白い砂、澄み切った空、太陽の光りが眩しい国から戻って参りました！ 本当は戻って来たくなかったんだけど〜。悲しむ人がいっぱいいるからね。まぁそんなワケで、仕事を忘れて一日中ボォ〜っとしてたあのパラダイスが、たった１週間前だなんて信じられないです。いきなり現実に引き戻されちゃってますからね。毎朝の通勤ラッシュに、消費税アップ、昇給もアリンコの涙もない……。何だかまた旅に出たくなってきた〜っ!!

ハニー花谷

ゲームショーが終わって……。ふう〜。

ど〜も〜。というわけで、この時期は新人にとっては希望の季節。自分の未来に可能性を見出しているそんな若人（オヤジ入ってるぞ！）たちが目をキラキラさせているのを見ると、そういえば自分にもこんな時期がつい最近にあったんだなあと、しみじみ感じてしまった。何事にも心機一転の季節だから、会社や学校に行く人も、またそうでない人も気持ちを新たにがんばってくれ。小生は相変わらず仕事をするです（とほほ……）。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）５F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。
【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント **今回はコレ！**

今週は今となっては超貴重な「サクラ大戦」発売当時のポスターを６名様にプレゼント！ これは応募するしかないよね！

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年4月4日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.22の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「－」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「－」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.140の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0488	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0522	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.6733	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5779	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.2405	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3229	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3731	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3792	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7649	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1551	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3913	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.66	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3642	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.327	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7672	8.66	アナログ
17	10日	麻雀厳流島	アスキー	6800	TAB	5.3333	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2611	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6338	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5485	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6214	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.75	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.1428	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8686	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.0186	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.7953	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1405	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.1708	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.252	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀ＰＶ	セタ	8800	TAB	8.5229	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1439	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5497	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1476	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.622	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	8.7549	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4377	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.1408	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3669	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.2913	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7093	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.3769	3.33	マウス
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	7.5364	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.4262	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.8589	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4483	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7332	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5545	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.7445	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3353	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9788	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.4814	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1342	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.5178	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4243	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	6.9514	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6369	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.62	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1355	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5619	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0201	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6585	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4333	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.8666	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1376	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0422	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0023	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4838	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1551	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6686	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.316	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3722	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.391	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5264	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.8627	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.2474	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7012	6.66	マウス
81	29日	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.7549	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4912	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.1538	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9263	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.12	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.1063	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5974	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9693	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.0168	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6721	7.0	
94	27日	セガインターナショナルビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.1263	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.3571	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6766	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.4444	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9955	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.7058	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2607	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8619	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9382	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9223	—	
107	17日	RAYMAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4117	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3537	5.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	**5.923**	**5.66**	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	**6.7619**	**5.33**	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	**8.1042**	**8.0**	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	**7.5193**	**5.66**	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	**6.6666**	**7.0**	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	**4.4827**	**5.0**	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	**2.9393**	**4.33**	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	**9.0**	**9.0**	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	**8.1496**	**7.0**	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	**6.5309**	**7.0**	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	**7.8571**	**5.66**	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	**4.4117**	**5.33**	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	**9.294**	**9.66**	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	**7.3125**	**6.0**	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	**6.3333**	**5.66**	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	**7.5777**	–	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	**7.6078**	–	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**5.8076**	**6.33**	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	**3.6521**	**4.33**	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	**5.0625**	**5.33**	
130	8日	日陰の想い出十優くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	**7.6428**	**6.0**	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.3139**	**6.66**	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	**8.941**	**8.0**	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	**8.1598**	**7.66**	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	**8.5116**	**7.33**	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	**7.8113**	**6.66**	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	**7.7115**	**7.0**	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	**7.1304**	**5.66**	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	**6.375**	**6.0**	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**6.1562**	**6.0**	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	**3.0687**	**5.0**	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	–	–	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	**7.0308**	**5.66**	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	**8.1421**	**7.33**	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	**7.3755**	**7.66**	
145	22日	ゴジラ－列島震撼－	セガ	5800	SLG	**7.4827**	**7.0**	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	**6.3508**	**6.0**	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	**3.826**	**4.66**	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.4583**	**6.0**	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	**8.8227**	**8.0**	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	**9.1154**	**9.33**	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	**8.0771**	**5.33**	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**2.5937**	**4.33**	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	**7.9542**	**7.66**	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	**3.9629**	**4.66**	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	**6.6315**	**6.0**	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	**6.8**	**6.0**	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	**8.5535**	**8.33**	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	**8.446**	**8.0**	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	**7.5833**	**6.33**	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	セガ	1280	ACT	**7.9354**	–	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	**7.4102**	–	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	**6.7647**	**7.0**	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	**6.5306**	**5.66**	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	**5.6862**	**6.0**	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	**6.901**	**5.0**	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	**6.7241**	**6.0**	
167	16日	ROBO-PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	**7.6666**	**6.33**	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	**3.5**	**6.0**	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	**6.2307**	**6.0**	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	**8.987**	**9.0**	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	**8.5451**	**7.33**	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	**6.8**	**6.33**	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	**7.6562**	**5.66**	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	**6.9333**	**6.33**	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	**6.5**	**6.33**	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	**6.1481**	**5.66**	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	**6.1851**	**6.66**	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	**7.1724**	**6.66**	
179	23日	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	**6.3684**	**5.66**	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	**5.8**	**5.33**	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	**7.0833**	**7.33**	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	**8.2125**	**7.33**	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	**7.983**	**7.66**	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	**7.1304**	**6.0**	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	**7.7021**	–	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	**7.3035**	–	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	–	–	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	**7.46**	**6.66**	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	**6.1388**	**6.0**	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	**6.1818**	**6.0**	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	**8.8883**	**8.33**	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	**9.0663**	**8.0**	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	**7.5555**	**7.33**	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A･RPG	**7.6034**	**6.66**	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	**5.5312**	**5.66**	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	**5.075**	**6.0**	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	**5.6666**	**5.0**	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	**7.303**	**6.33**	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	**5.3809**	**4.66**	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	**5.7826**	**5.0**	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	**5.3125**	**3.0**	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	**5.7647**	**6.0**	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	**6.4848**	**6.0**	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	**9.2056**	**9.66**	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	**8.1134**	**6.66**	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	**7.6956**	**7.66**	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	**7.5588**	**5.33**	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	**7.5064**	**4.33**	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	**5.3125**	**5.0**	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	**7.4166**	**6.66**	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	**2.0**	**3.66**	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	**8.678**	**9.33**	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	**8.5574**	**8.33**	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	**8.4921**	**8.0**	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	**8.2585**	**7.33**	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	**8.534**	**7.66**	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	**8.1325**	**8.0**	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	**7.4761**	**6.66**	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	**7.2027**	**8.0**	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	**8.5692**	**6.66**	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	**6.9818**	**6.33**	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	**4.7368**	**6.66**	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	**6.2142**	**5.66**	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	**3.9166**	**4.0**	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	**5.4705**	**4.66**	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	**6.6363**	**5.33**	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	**6.4736**	**6.33**	X
228	29日	超兄貴～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	**5.75**	**5.66**	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	**6.52**	**5.66**	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ96	アクレイムジャパン	5800	SPT	**5.9**	**6.66**	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア～ル	CRI	5800	ETC	**8.1111**	**7.33**	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	**7.5222**	**6.33**	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	**7.4214**	**5.33**	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	**7.1774**	–	マルチ
235	5日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	**5.625**	**6.0**	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	**8.3372**	**7.0**	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	**6.909**	**5.0**	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	**2.2079**	**4.33**	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	**4.9285**	**5.66**	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	**8.7024**	**7.66**	X
241	26日	THOR～精霊王紀伝～	セガ	5800	A･RPG	**8.556**	**8.0**	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	**3.8888**	**5.66**	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	**6.3921**	**5.0**	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	**8.3962**	**7.0**	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	**7.0942**	**5.0**	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	**6.3037**	**5.66**	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	**9.1878**	**8.33**	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	–	**4.66**	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	–	**6.33**	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	**3.2857**	**5.0**	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	**3.9285**	**4.33**	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	**7.9756**	**6.33**	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	**7.7333**	–	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	**7.8068**	**5.66**	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	**7.8729**	**7.33**	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	**7.8353**	**5.66**	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	**7.3333**	**7.0**	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	セガ	4800	QIZ+PUZ	**6.8787**	**6.66**	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	**8.5**	**7.33**	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	**6.2**	**6.0**	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	**7.1563**	**6.0**	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	**7.784**	**6.0**	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	–	**4.66**	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	–	**7.33**	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	**7.165**	**7.33**	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスII	タイトー	5800	SHT	**6.6516**	**5.33**	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	**6.0434**	**5.0**	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	**7.3396**	**7.33**	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	－	**7.0**	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	**4.7916**	**4.33**	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	**3.5714**	**5.0**	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	**6.2666**	**5.33**	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	**7.9947**	**6.33**	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	**3.3636**	**4.66**	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	**8.7164**	**7.66**	
276	28日	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	SNK	6800	ACT	**6.2302**	**6.0**	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	**8.1069**	**7.0**	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	**8.7692**	**5.0**	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	**5.7906**	－	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	**3.7619**	**5.66**	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	－	**6.0**	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	－	**6.66**	
283	28日	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	**6.0833**	**6.0**	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	**9.2418**	**9.66**	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	**7.0625**	**5.0**	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	**5.9693**	－	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	**8.5011**	**7.66**	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	**6.8775**	**7.33**	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	－	**4.66**	
290	12日	デスロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	**6.4062**	**6.66**	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	－	**5.0**	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	**8.2696**	**6.66**	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	**8.3497**	**7.33**	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	**8.1358**	**7.33**	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	－	**5.33**	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	**8.466**	**8.0**	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	**8.5276**	**7.33**	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	－	**5.0**	18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	**8.3661**	**8.0**	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	**8.3012**	**8.66**	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	**5.7317**	**5.33**	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	**7.14**	**5.0**	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	－	－	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	－	**4.0**	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	－	**5.0**	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	**6.5454**	**5.66**	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	**8.4554**	**6.33**	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	－	**6.33**	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	－	－	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	**1.9861**	**3.0**	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	**7.5255**	**8.0**	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	**8.6847**	**7.0**	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	**7.7092**	**5.0**	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	**7.2307**	**7.0**	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	**6.2307**	**5.33**	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	**6.4**	**5.33**	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	－	**4.33**	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	**8.1965**	**7.33**	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	**7.3333**	**6.66**	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	－	－	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	－	－	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	**5.4666**	**5.33**	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	－	**6.0**	
324	23日	競才－競馬データSTABLE－	ナグザット	8800	ETC	－	**4.33**	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	－	**6.33**	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	－	**6.33**	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	**7.5555**	**7.66**	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	－	**6.33**	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	**8.9523**	**9.0**	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	－	**4.33**	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	**7.7**	**6.66**	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	－	**6.0**	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	－	**5.66**	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	**8.2763**	**7.0**	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	－	**5.66**	
336	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	－	－	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	**6.6666**	**6.33**	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**5.9444**	**5.33**	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	**3.6666**	**3.0**	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	**7.82**	**6.0**	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	テクノソフト	6800/5800	SHT	**7.3333**	**5.66**	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	－	－	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	－	**5.66**	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	**9.225**	**8.33**	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	**9.0596**	**9.66**	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	**8.7522**	**7.33**	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	**8.4269**	**7.0**	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	**7.1578**	**6.66**	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	**7.9664**	**8.33**	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	**9.4677**	**8.33**	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	**8.5738**	**7.33**	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	**8.9393**	－	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	**8.2602**	**5.66**	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	－	－	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	**7.2352**	**6.0**	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	－	**5.66**	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	**8.8**	**7.33**	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	4800	SHT	**7.6829**	**5.33**	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	**8.2307**	**6.0**	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	**6.298**	**5.33**	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.8435**	**7.33**	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	**5.9062**	**5.33**	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	－	－	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	**7.0**	**4.66**	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	－	**4.0**	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	－	**5.33**	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	－	－	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	**8.7666**	**7.66**	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	**8.8216**	**6.33**	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	**7.0468**	－	
371	4日	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	－	**6.0**	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	－	**4.66**	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	**7.25**	**6.33**	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	－	**5.33**	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	－	**6.66**	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	－	－	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	**8.3442**	**7.33**	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	－	**5.33**	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	**6.9444**	**6.0**	
380	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	**8.5538**	**7.0**	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	－	**5.66**	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	－	**5.33**	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	**8.2753**	**7.33**	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	**7.5303**	**6.66**	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	**8.931**	**7.66**	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	**7.7777**	**5.66**	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	**7.9041**	**8.0**	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	**8.431**	**7.33**	
389	1日	パップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	**7.5**	**6.0**	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	**7.5181**	**6.0**	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	SNK	5800/6800	格闘ACT	**7.875**	**7.0**	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	－	－	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	**6.2**	－	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	**7.7688**	**6.33**	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	**8.3**	**7.0**	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	－	**7.0**	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	**9.2083**	**6.66**	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	－	**6.33**	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	**7.1034**	**6.66**	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	－	**6.33**	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	－	**5.33**	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	**2.7714**	**6.33**	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版＜限定品＞	セガ	－	ACT	**8.9656**	－	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	－	**6.33**	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	**8.9572**	**7.66**	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	－	**5.0**	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	**8.843**	**8.66**	銃
408	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	**3.3235**	**3.66**	
409	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	**6.9811**	**6.66**	
410	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	－	**6.0**	
411	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	**9.1587**	**8.33**	
412	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	**7.7777**	**7.33**	
413	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	**8.3333**	**6.66**	
414	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	**7.6607**	**6.66**	
415	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	**8.9927**	**8.33**	ツイン
416	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	**8.5949**	**7.66**	マルチ
417	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	**3.2666**	**5.66**	
418	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	－	－	
419	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	**7.1052**	**7.33**	
420	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	－	－	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
96年12月発売のソフト								
421	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	−	−	
426	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.4814	7.33	ツイン
427	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	7.9285	5.66	
428	6日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.6956	6.0	
429	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	8.1797	7.33	
430	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.5116	6.33	
431	6日	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	4800	ETC	9.08	−	
432	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.3055	6.33	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.159	7.0	
434	6日	マジックカーペット＜通常版／マルコン同梱版＞	EAV	5800/7800	SHT	6.25	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.7724	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール＜サンキューパック＞	キッド	3900	ADV	−	−	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	コナミ	4800	SHT	8.3717	8.0	
438	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	−	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.5294	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.7101	6.0	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	−	−	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.8476	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	8.2857	6.0	マウス
444	13日	パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ	セガ	5800	SHT	−	−	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	−	5.66	
446	13日	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜＜通常版／限定版＞	イマジニア	5800/8800	SLG	8.2325	6.33	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.1538	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.5789	7.0	
449	20日	エアースアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	6.3333	7.0	
450	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	−	6.0	
451	20日	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	5800	SLG	7.1578	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.8581	7.0	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.519	7.0	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	7.0833	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	6.3636	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	6.7	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.1176	7.0	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	−	5.0	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	−	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	−	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	9.0466	9.33	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	7.4166	−	通販専用
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7.9032	5.0	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	−	6.33	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	7.4615	5.66	18推
466	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	−	6.0	銃
467	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.0689	7.33	
468	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	6.7619	6.66	マルチ
469	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	8.4936	−	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.2333	6.66	
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S·RPG	8.5597	8.0	
472	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2631	7.33	マルチ
473	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	−	−	
474	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96＜ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック＞	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.8582	9.0	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	8.6785	−	モデム専用
97年1月発売のソフト								
476	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	−	5.33	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	7.8314	−	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.25	5.66	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	−	6.0	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.7397	7.66	②
481	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナーインタラクティブ	5800	ACT	7.8461	7.33	
482	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.5384	6.33	
483	17日	天地無用！登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	7.75	5.0	③
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	−	6.33	
485	17日	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	−	5.33	
486	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.2439	6.0	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.6097	8.0	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.4983	8.33	18推、④
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	−	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.2215	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.8671	8.33	
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A·ADV	8.6666	6.66	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	−	−	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	−	7.0	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	−	6.0	
496	31日	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	−	5.66	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.3	6.66	
498	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	−	6.0	
499	31日	Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.2352	7.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
97年2月発売ソフト								
500	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	−	6.66	銃
501	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	4.75	5.33	
502	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.3869	8.33	
503	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	7.2727	5.0	
504	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	−	5.66	18推
505	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A·SHT	7.9411	7.33	
506	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.125	7.33	
507	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.3994	−	
508	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.169	−	
509	14日	だいな♡あいらん	ゲームアーツ	6800	ADV	8.8803	7.66	
510	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	−	−	
511	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	−	6.33	
512	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.4597	6.33	
513	14日	ROOM MATE〜井上涼子〜	データム・ポリスター	5800	ETC	7.8636	5.0	
514	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.5454	6.66	
515	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	−	−	
516	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	8.1486	7.0	
517	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.1009	8.33	
518	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	−	−	
519	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	−	4.33	
520	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	−	6.66	マルチ
521	28日	キューブバトラー	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	−	5.0	
522	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	−	4.0	
523	28日	首都高バトル'97	イマジニア	5800	RAC	7.5833	6.66	
524	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	−	5.0	マルチ
525	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.6315	5.66	
526	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A·PUZ	−	6.0	
527	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.2666	6.0	
528	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	−	5.66	
529	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	8.1538	6.66	
530	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&Eソフト	6800	SLG	8.6	7.66	マルチ
97年3月発売ソフト								
531	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	−	−	④、18推
532	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.6861	7.0	ツイン
533	7日	GAME WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.5833	−	
534	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	9.0215	7.66	
535	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	1.913	4.33	マウス、マルコン
536	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	−	4.66	銃、マウス、マルコン
537	14日	アドヴァンストV.G.＜通常版／ジグソーパズル込み初回限定版＞	TGL	7800	格闘ACT	−	5.66	
538	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.7878	8.33	マルチ
539	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	−	−	ムービー
540	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	6.9333	7.33	ハンドル、マルコン
541	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	7.6666	7.33	
542	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	−	6.33	
543	15日	実戦パチスロ必勝法！4	サミー工業	5800	TAB	−	5.33	
544	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	9.5123	8.33	
545	20日	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	ヒューマン	5800	SLG	8.2	6.66	
546	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	−	4.0	
547	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	−	−	
548	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A·SHT	−	5.66	
549	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	−	5.0	
550	28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST	光栄	8800	ADV	−	−	
551	28日	サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜＜通常版／初回限定版＞	カプコン	5800/7800	格闘ACT	−	8.66	RAM
552	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	−	7.0	
553	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	−	5.66	
554	28日	セガサターン用ワープロ・キーボードセット	光栄	34800	周辺	−	−	
555	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	−	6.0	
556	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	−	7.33	
557	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	−	5.66	
558	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	−	7.33	
559	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	−	6.66	
560	28日	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	TGL	6800	S·RPG	−	5.66	
561	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	−	8.33	
562	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	−	5.66	
97年4月発売ソフト								
563	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	−	5.33	
564	4日	アンジェリーク Special 2＜通常版／プレミアムBOX＞	光栄	7800/9800	SLG	−	7.66	
565	4日	ウォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	グラムス	6800	SLG+RPG	−	7.33	
566	4日	ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	光栄	6800	EDU	−	−	
567	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー・イー・エヌ研究所	5800	ETC	−	5.33	SANKYO FF対応
568	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	−	6.0	
569	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	−	5.0	
570	4日	ダークハンター〜上 異次元学園〜	光栄	6800	EDU	−	−	
571	4日	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	−	−	
572	4日	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜	データイースト	6800	TAB	−	5.0	②
573	4日	メタルスラッグ＜通常版／拡張RAM同梱版＞	SNK	5800/7800	A·SHT	−	8.33	RAM

データバンク INDEX

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

❶性別

男性　1

女性　2

❷年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業

01　小学生

02　中学生

03　高校・高専生

04　大学・大学院生

05　短大・専門学校生

06　予備校生

07　事務職

08　営業・販売職

09　専門・技術職

10　管理職

11　自営業

12　公務員

13　アルバイト

14　無職

15　主婦

16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

01　ファミ通

02　TV Gamer

03　GAME WALKER

04　Vジャンプ

05　電撃王

06　電撃PlayStation

07　Hyper プレイステーション

08　じゅげむ

09　少年エース

10　ゲーメスト

11　サターンファン

12　グレートセガサターンZ

13　サターンスーパー

14　TECH サターン

15　電撃セガEX

16　サターン通信

17　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01　よい

02　ふつう

03　よくない

04　その他（具体的に要望を）

❼今年になってからサターンソフトを何本買いましたか？

01　1本も購入していない

02　1本～5本

03　5本～10本

04　11本以上

❽表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

❾表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）ソニック ジャム
05　（特報）セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
06　（特報）AZEL パンツァードラグーンRPG
07　（特報）街
08　（特報）スーパーロボット大戦F
09　（特報）下級生
10　（特報）リアルサウンド～風のリグレット～
11　（特報）機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～
12　（特報）QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡
13　（特報）マス・ディストラクション
14　（特報）ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春
15　NEW RELEASE TITLE
16　アラウンド・ザ・デジアナワールド
17　デ・ラ・GAME-WARE
18　読者コーナー／DREAM ACCESS
19　ワープが羽田にやってきた！
20　セガプレス
21　（特集）XBAND しようよ！
22　（COMING SOON）機動戦士Zガンダム 前編Zの鼓動
23　（〃）同級生2
24　（〃）スカイターゲット
25　（〃）マジカルホッパーズ
26　（〃）コマンド＆コンカー
27　（〃）真説サムライスピリッツ武士道烈伝
28　（〃）峠KING THE SPIRITS2
29　（〃）デザエモン2
30　（〃）DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～
31　（〃）D-XHIRD
32　（〃）ゲーム天国
33　（〃）キャスパー
34　（〃）Civilization　新世界七大文明
35　（〃）ファンキーヘッドボクサーズ＋
36　（COMPLETE GUIDE）ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
37　（〃）メタルスラッグ
38　パッションラングリッサー
39　（特別企画）新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression 関係スタッフ座談会
40　SNK WORLD'97
41　ＡＭ２研 Express WEEKLY
42　電脳戦機バーチャロンX OVER
43　ＡＭ３研 Rush!!
44　裏技a GO GO！
45　セガサターンソフトレビュー
46　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO·GEO（CDを含む）
11　ゲームギア
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　あすか120%リミテッド BURNING Fest
002　AZEL－パンツァードラグーンRPG－（仮称）
003　AMOK
004　イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称）
005　ヴァンダルハーツ～失われた文明
006　Wizard's Harmony2
007　WILLY WOMBAT
008　VIRUS（ウイルス）
009　英雄志願 GAL ACT HEROISM
010　エーベルージュ
011　X2
012　X-MEN VS. STREET FIGHTER
013　エドワード・ランディ
014　エルフを狩るモノたち
015　エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
016　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
017　怪盗セイント・テール
018　下級生
019　CULDCEPT
020　ガンフロンティア
021　機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～
022　機動戦士Zガンダム　前編　ゼータの鼓動
023　キャスパー
024　Cat the Ripper－13人目の探偵士－
025　きゃんきゃんバニー・エクストラ
026　究極タイガーII PLUS
027　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
028　QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇蹟
029　クライムウェーブ
030　グランディア
031　GRANDRED
032　GROOVE ON FIGHT
033　黒の断章
034　GAME-WARE Vol.5
035　ゲーム天国
036　幻想水滸伝
037　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
038　こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）
039　コットン2
040　コマンド&コンカー
041　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
042　サイドポケット3
043　ザ・クロウ
044　DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）
045　ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）
046　バーチャファイター2（セガサターンコレクション）
047　ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）
048　レイヤーセクション（セガサターンコレクション）
049　沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス（仮称）
050　サンダーフォースV
051　THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド）
052　シーバス・フィッシング2
053　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
054　紫炎龍
055　実況パワフルプロ野球'97（仮称）
056　Civilization　新世界七大文明
057　出動！ミニスカポリス
058　シルエットミラージュ
059　真説サムライスピリッツ武士道烈伝
060　神罰　人生の意味
061　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア（仮称）
062　スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode1「月の神殿」
063　スーパーロボット大戦F
064　スカイターゲット
065　SKULL FANG ～空牙外伝～
066　スチームハーツ
067　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
068　ステークスウィナー2　最強馬伝説
069　THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティ・ドワーフス）
070　スレイヤーズ　ろいやる
071　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
072　ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
073　仙窟活龍大戦 カオスシード
074　センチメンタル・グラフティ
075　卒業S
076　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
077　ソニック　ジャム
078　ソロ・クライシス
079　ダークハンター～下 妖魔の森～
080　ダービー穴リスト
081　ダービースタリオン（仮称）
082　だ・い・す・き♡
083　太平洋の嵐2 疾風の艨艟
084　タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
085　Tactics Formula One
086　超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
087　超フラッピー
088　D-XHIRD
089　Disc Station SATURN
090　提督の決断III
091　DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～
092　DESIRE ～背徳の螺旋～
093　デザエモン2（DEZA 2）
094　デジタルアンジュ-電脳天使SS-
095　デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
096　デッド　オア　アライブ
097　同級生2
098　東京SHADOW
099　ときめきメモリアル対戦とっかえだま
100　トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～
101　～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
102　ドラゴンナイト
103　ドラゴンナイト4
104　南方珀堂登場
105　バーチャファイター3
106　HEART OF DARKNESS
107　バイオハザード
108　バイオハザード2
109　爆れつハンターR
110　はるかぜ戦隊Vフォース
111　BAROQUE
112　PGA TOUR 97
113　海辺でリーチ
114　ファルコムクラシック
115　ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス）
116　ファンタステップ
117　フィッシング甲子園II
118　フォトジェニック
119　BOOK OF SORCERES（ブック オブ ソーサリーズ）
120　プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97
121　プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100
122　BLAM！マシーンヘッド
123　フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～
124　プリルラ
125　フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
126　ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
127　マーヴル・スーパーヒーローズ
128　My Dream ～オンエアが待てなくて～
129　マジカルドロップIII～とれたて増刊号～
130　マジカルホッパーズ
131　マス・ディストラクション（仮称）
132　街
133　魔導物語
134　魔法学園ルナ！
135　魔法少女プリティサミー
136　マリア（仮称）
137　MARICA ～真実の世界～
138　mr. BONES
139　ムーンクレイドル
140　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
141　悠久幻想曲
142　ラストブロンクス
143　ラングリッサーIV<通常版>
144　リアルサウンド～風のリグレット～
145　リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック
146　龍的五千年
147　LUNAR ETERNAL BLUE
148　ルナ シルバースターストーリー MPEG版
149　ルパン三世　ザ・マスターファイルファイル2（仮称）
150　レイヤーセクションII
151　ロックマンX4
152　わくわく7
153　WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル
154　ワンダー3

通信対戦でキミの
ネットワークライフが広がる

XBAND しようよ!

春から始める サターンネットワークゲーム

地元のゲーセンは知った顔ばかり。遠くに行くには電車賃がかかるし……。そんなキミにぴったりなのが家にいながらにして全国のライバルと戦えるXBAND通信対戦だ。知らない相手と戦う醍醐味は経験した者にしかわからない。いざ出陣!!

XBAND通信対戦の歴史

XBAND通信対戦のサービスが国内のコンシューマ向けに開始されたのは1996年の4月1日。カタパルト・エンタテインメントが任天堂「スーパーファミコン」用に対戦ゲーム通信モデム「XBAND」スターターキットを発売したのが最初である。当初のタイトルは「スーパーマリオカート」、「スーパーストリートファイターⅡ」、「スーパーファイヤープロレスリングX」の3本。コンシューマ機初めての通信対戦システムは、かなりの反響を呼んだ。そして同年6月にセガとカタパルトが提携し、いよいよサターンでも通信対戦サービスが開始され、1年たらずの間にナント5タイトルを発表。サターンのXBAND通信対戦は、これからが本番だ。

スーファミのXBANDタイトル「スーパーストリートファイターII」。コマンド入力後のタイムラグを利用した対戦テクニックも編み出された。

XBAND通信対戦のシステムを詳しく知ろう

セガサターンモデムで唯一の対戦ゲームが楽しめる規格、それが「XBAND」なのだ。まずは、そのシステムを十分に理解することから、通信対戦ワールドを始めることにしよう。

コンシューマ機に最も適した通信対戦システム

この「XBAND」での通信対戦は、パソコンでのインターネット対戦などと違い、電話回線を通じてモデム同士を接続する方式をとっている。ダイレクトにマシンを接続するこの方式は、センター側が多くの回線を確保しなくても運営できる（センターに接続するのは、最初の少しの間だけですむ）というメリットがある。また、アナログ電話回線でのデータ転送スピードを考えると、レスポンスを向上させるには、少しでもシンプルにマシン同士を接続する必要がある。つまりこの方式は、コスト面でもレスポンス面でも、現状のインフラを使った通信対戦のシステムとしては最強のものといえる。

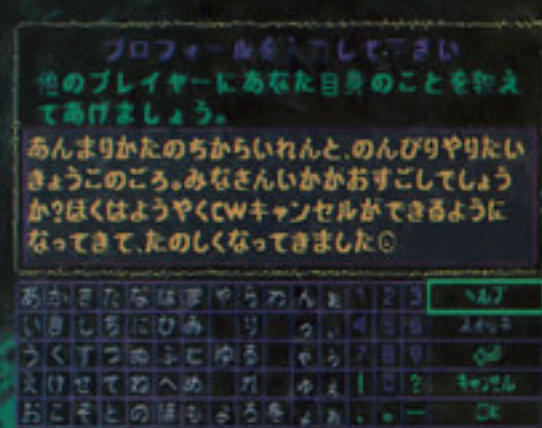
●対戦機能

このシステムの核になる対戦機能は、「XBAND対応」と表記されたソフトをサターンにセットし、「対戦開始」を選択すると実現される1対1の通信対戦（ソフトによって人数は変更される）。対戦成立（対戦相手と1試合終了した時点）で、メディアカードから規定数のクレジットが引かれるが、それ以降の継続プレイは無料となっている。

対戦に勝つと、ゲームごとにXBAND独自のポイントが与えられる。見返りは、ないけどウレシイ。

XBANDしようよ！

●プロフィール機能

自己紹介がわりに、メッセージ（対戦時に表示される）と、プロフィール（対戦後、ライバルリストに登録されたときに情報として閲覧が可能）を登録することができる。これらはアクセス前に登録しておくことが必要だ。

自己紹介を書いてもいいし、対戦のお礼などを書いてもいい

●メール機能

対戦相手や、「XBAND」センターあてに、簡単な手紙（電子メール）を出すことが可能。対戦を申し込むときに一緒に送られ、相手が対戦を申し込んだときに配達される仕組みとなっている。メールだけを送ることも可能だ。

メールだけを送っても、カードからークレジット引かれるぞ

通信対戦までのプロセス

①セッティング

メディアカードをセットしたセガサターンモデムをサターンの拡張スロットに、対応ソフトをCDドライブにセットし、電源ボタンをON。すると、「XBAND」のロゴが現れ、スタートボタンを押すと左のような画面が現れる。この段階で、キャラクターやプロフィール、メッセージなどの登録を行う。

②アクセス

すべてのセッティングが終了したら、左上の「対戦開始」を選んでボタンを押す。すると、モデムがXBANDセンターへの接続を開始する。ここでメールの送受信、対戦登録が同時に行われる。モデムと電話回線の接続が確実かどうかは、対戦申し込みの前にあらかじめチェックしておこう。

③接続完了

こちらより先に対戦登録を行っているプレイヤーがいた場合、センターとの接続が終了すると同時に、相手の登録電話番号へのアクセスが開始される。モデム同士が接続できると「対戦相手が見つかりました！」と表示。

別の相手と対戦したい

待機中の相手がいる

待機中の相手がいない

④待機モード

待機中の相手がいない場合、センターとの接続終了後は「電話を待っています」のメッセージとともに、待機モードに入る。

相手からアクセス

⑤対戦

対戦が開始されると、最初の対戦で勝ったときに得られるポイント数、お互いのメッセージが表示される。設定したキャラクターのグラフィックも併せて表示。

セガネットワークの歴史

セガのネットワークへの取り組みは意外に早い。前ハード、メガドライブにモデムをセットすることで1990年にモデム発売と同時開始された「ゲーム図書館（1993年2月に閉館）」、そして、通信対戦も「TEL・TELまあじゃん（'90年6月）」「TEL・TELスタジアム（'90年10月）」（発売はいずれもサンソフト）などの対応ソフトを発売していたのだ。また、CATV（ケーブルTV）を利用して、ゲームを配信する「セガ・チャンネル」を1994年6月から正式に開始している。

モデムを使った通信対戦は、1990年の年末から実用化されていた。他のハードでは考えられないフットワークの軽さである。

サンソフトの「TEL・TELまあじゃん」。メガドライブ用の通信対戦ソフトは、1回あたりのプレイ時間のかかるものが多かった。

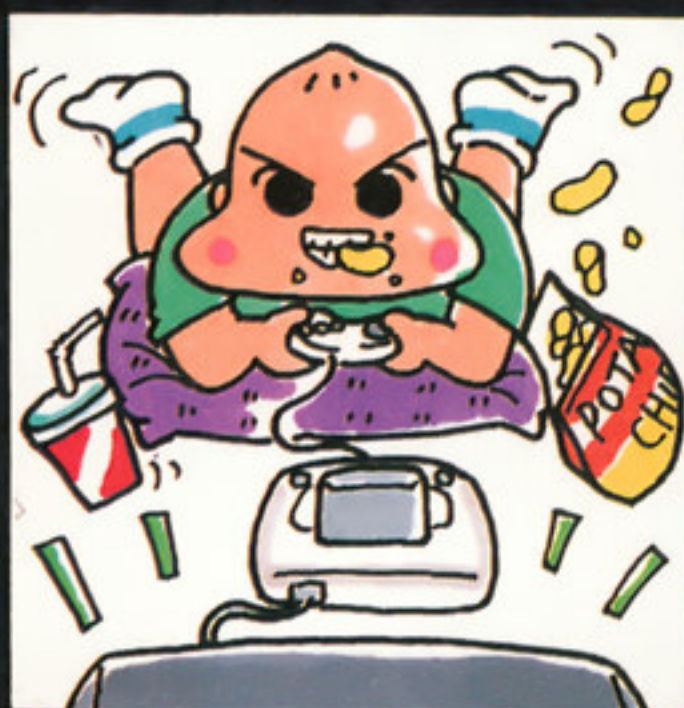
XBAND通信対戦のメリット

友達との対戦では得られない、「XBAND」のシステムならでは！というメリットをここで紹介しよう。サターン＆対応ソフト、そしてモデム＋メディアカードと電話回線が１本あれば、自宅にいながらにして、24時間いつでも、好きなときに不特定多数の相手との対戦が楽しめるのだ。しかも、費用はアミューズメントセンターでの対戦よりも多少ながら安く上がる、といいことづくめ。CPUや友達との戦いに飽きたら、自分の実力を試す意味でも、「XBAND」での通信対戦に、１度チャレンジしてみることをお勧めする。

24時間対戦OK！

センターは24時間営業、というよりは、メンテナンス（調整）時以外はいつでも開いている。だから、対戦したいときにいつでもアクセスして登録しておけば、夜中だろうが朝方だろうが、対戦が可能。大概の時間には対戦相手がいるが、ピークはやはり午後７時から深夜３時ぐらい。

周りの目を気にせず戦える

ゲームをプレイしていて、ついつい大きな声が出てしまったり、体が揺れちゃったりして、恥ずかしい思いをしたことがあるけれど、対戦はやってみたい……という人にはうってつけ。アミューズメントセンターと違って、他人の目を気にする必要がないから、アガリ症の人にもグー。

いろんな人と戦える

このシステムに参加している人達は、下は小学生から、上は社会人まで、老若男女問わず幅広い。また、同一局番内制限を外している人も多いので、北は北海道から、南は九州、沖縄まで、どんなに遠く離れていても、日本全国どこの人とでも対戦が可能なのがうれしい。全国のライバル達と凌ぎを削ろう。

相手がどこに住んでいる人なのかは、対戦開始時のメッセージに表示されるのだ

お金を使いすぎずにすむ

メディアカードはあらかじめ使用可能回数が設定され（度数で表示）、１度の対戦で３クレジット消費する以外は、自分が電話をかけた場合に通話料がかかるだけと費用はリーズナブル。

販売されているメディアカードは100度数。これで33回アクセスして対戦できる

電脳戦機バーチャロン 1回（3R）をフルに戦うと…

メディアカード

20（円）×３（度数）＝60（円）

電話代（同一局番内）

10（円/3分）×4.5（分）＝15（円）

合計 75円

とってもお得!!

XBANDしようよ！

パソコンではマルチ通信対戦が最高潮の盛り上がり!!

コンシューマという枠組みを飛び出し、ゲーム業界全体を見渡してみると、昨年後半からパソコンゲームではネットワークを使った対戦ゲームが非常に盛り上がっている。そこで、PC通信対戦の魅力を、ライターの作山文一氏に語ってもらおう。

パソコンの通信対戦はどうかってか？　ふむー、ひとことでは言いにくいねぇ。そうだなぁ、じゃ、ここは俺っちのパソコン体験から聞いてもらおうかな。少しメンドーだけど聞いてくれな。オホン。

俺がパソコンを買ったのは、半年前かな。買うきっかけってのが、友達の家に遊びに行った時に見せてもらった「メックウォリアー２」っていうロボットを操作して戦うゲーム。それまで、キーボードカシカシ叩いたり、ボタンがいっぱいあるジョイスティックひっつけたり、なんかやけに難しそうな印象があったパソコンゲームだけど、これがすげー面白い。

そして、このゲームが電話回線を使って通信でできるってことで、いてもたってもいられなくなって、速攻で自分もパソコン買って、このゲーム買って、友達と通信対戦をしたんだよね。でも俺、それまでパソコンの知識ゼロ、まったくの皆無だったんだよ。インストーレサルバトーレ？　プロトコルっておいしーもの？　てな感じの未知の領域だったんだな。それでも、なんとか接続の仕方覚えて対戦した。あの時はホント面白かった。

そんで、そこから幾度かの失敗を繰り返して、インターネットも理解できるようになった。インターネットだと、もっと大人数で遊べるゲームがわんさかあるって友達から聞いたからね。んで、それらの多人数ゲームで遊んだ。そのうち、インターネット対戦は、通信回線の遅さや使ってるパソコンの処理速度の遅さ＝ゲームの弱さになる（そうとは言えない場合もあるんだけどね）ことを知って、悔しかったねー。家庭用ゲームのように最初から条件が同じじゃないんだよ。遅いと、それだけ反応が鈍くなるから、速い相手にコテンパンにされることが多くなる。もちろん、強くなるにはテクニックも必要なんだけど、通信対戦環境の良さも、強さに含まれるのが、パソコンの通信対戦なんだ。いいパソコンと速い回線（ISDNとかの、デジタル回線が今話題だね）が、必要不可欠。俺も、テクニックはさておき、まずは環境からってことで、自分のパソコンを高速化して、通信回線も対戦のためにISDNにした。その時熱くなってたゲームは「QUAKE」だった。このゲームは、今通信対戦の中核となっているゲームで「DOOM」みたいなゲームなんだけど、ハンパじゃない臨場感がある。ダンジョンを走り回り、目に見える敵を速攻で潰す。最大16人まで対戦できるんだけど、毎日毎日興奮の連続さぁ！

と、俺はどっぷりハマってるけど、いきなりそこまではという人は、まず、サターンのＸ BANDからやってみては？

お久しぶりの作山文一。ここで言うのもなんだけど、今は、普通の家庭用ゲームよりもPCの対戦ゲームの方が断然面白いなあ……。

最大16人で対戦可能な「QUAKE」。ポリゴンとは思えないほど描写がリアル。毎晩、日本中の奴らが戦ってるのさ。

アクションだけでなく、RPGも多人数で遊べる。これはQUAKEと人気を２分している「DIABLO」。異常なほど面白い。

XBAND通信対戦をとことん楽しむポイント

ただ対戦するだけでは、「XBAND」をうまく活用しているとは言い難い。そこで、このシステムを利用して、通信対戦をより楽しく遊ぶためのポイントをいくつか紹介することにしよう。

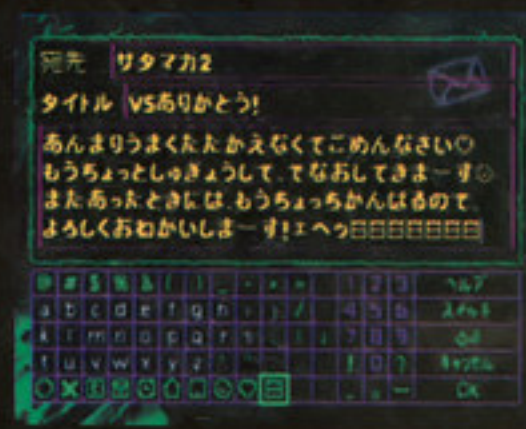
ただ対戦するだけが能じゃない!!

見ず知らずの対戦相手とメールでコミュニケーションをはかったり、友達と一緒に対戦を観戦したりと、楽しみ方を考えながら遊べるというところが、この「XBAND」での対戦の醍醐味といえるだろう。前ページで紹介した、「XBAND」の特性を最大限に生かした遊び方を考えて、みんなで通信対戦をエンジョイしてみよう。大事なことは「どうやって楽しく遊ぶか」というアイデアだ。せっかくの対戦チャンスをつまらないものにしないためにも、日ごろの練習も大切だ。

●ライバルリストを活用しよう

対戦が終了したら、相手のニックネームをライバルリストに登録するかどうか聞いてくる。ライバルリストに登録すると、相手のプロフィールを見ることができるのだ。相手がどんな人なのかを知るためには格好の材料。対戦成績もチェックできるので、自分の腕が向上したかどうかもわかるかも？

●メールでコミュニケーションしてみよう

ユニークな人と対戦したとか、勉強になったとか、面白い相手と出会ったら、対戦終了後にお礼のメールを書いてあげよう。プロフィールがイカすとか、理由はなんでもいい。べつに強制するわけではないが、対戦友達は多いほうがいい。そのためにも、メールでコミュニケーションを取るといいだろう。

●対戦環境を整えよう

やはり対戦するからには負けたくはない。そのためには、対戦する環境を整備しておく必要もあるだろう。「バーチャロン」ならツインスティック、「バーチャファイターリミックス」ならバーチャスティックなどのペリフェラルを導入し、より戦いやすくしよう。また、TVのポジションなども調整するといい。

●ギャラリーと一緒に遊ぼう

1人で対戦するのもいいが、友達なんかと一緒に対戦するのも面白い。相手が何を考えているのかを動きから観察し、自分の動きをチェックしてもらいつつ対戦していると、意外に盛り上がるのだ。また、相手のテクニックを盗むことも大切。そうやって凌ぎを削る対戦こそ、本当に面白い対戦だといえる。

●XBANDのホームページでランキングCHECK!!

「XBAND」を運営するカタパルト・エンタテインメントのホームページでは、ゲームごとに1週間の勝利数をカウントし、ニックネームでのランキング表示を行っている。上位10名と条件は厳しいが、ランキング掲載を狙って戦うのも楽しいぞ。アドレスは以下のとおり。

http://www.xband.or.jp/index.html

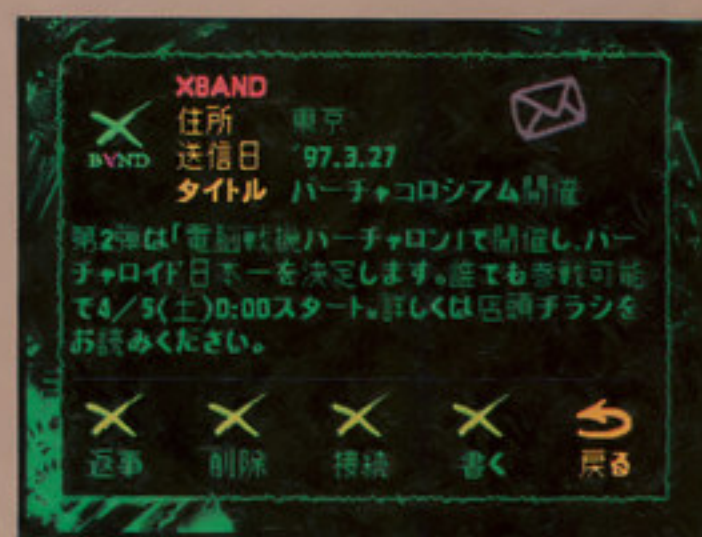
XBANDしようよ！

XBANDキャンペーン&イベント開催中!!

もう発売になっているが、「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET パックS」は、モデム、ソフト「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」、メディアカード（10度数）のセットで15,800円。しかも、5月31日までに応募券をアンケートハガキに貼って送ると、「新種発見！たまごっち」が合計100名に当たるという超お買い得セットだ。

さらに、「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」を使った「バーチャコロシアム」も開催中。決勝戦は東京ジョイポリスにて行われる一大ビッグイベント。ぜひ決勝戦を見に行ってもらいたい。

決勝戦は5月18日 東京ジョイポリス

4月5日0:00〜13日23:59までの1週間の勝利数で予選を争い（自宅から参戦）、4月20、27日のトーナメントを経て、5月18日、準決勝、決勝戦が東京ジョイポリスにて行われる。優勝者にはバーチャロンスタッフジャンパーを進呈するぞ。

大会通知メールのほか、予選参加者にはなぞなぞメールが送られ、正解者の中から抽選で特製テレカが当たる。この希少なテレカをサタマガ読者3名にプレゼント。編集部に応募しよう。

「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET パックS」は、超お買い得

「XBAND」対応ゲーム総ざらえ!!

現在発売されている「XBAND対応」のソフトは5タイトル。通信対戦ならではのメリット、専用版ならではの特典を中心にチェックしてみた。ソフト選び&対戦時に参考にしてもらいたい。

電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET

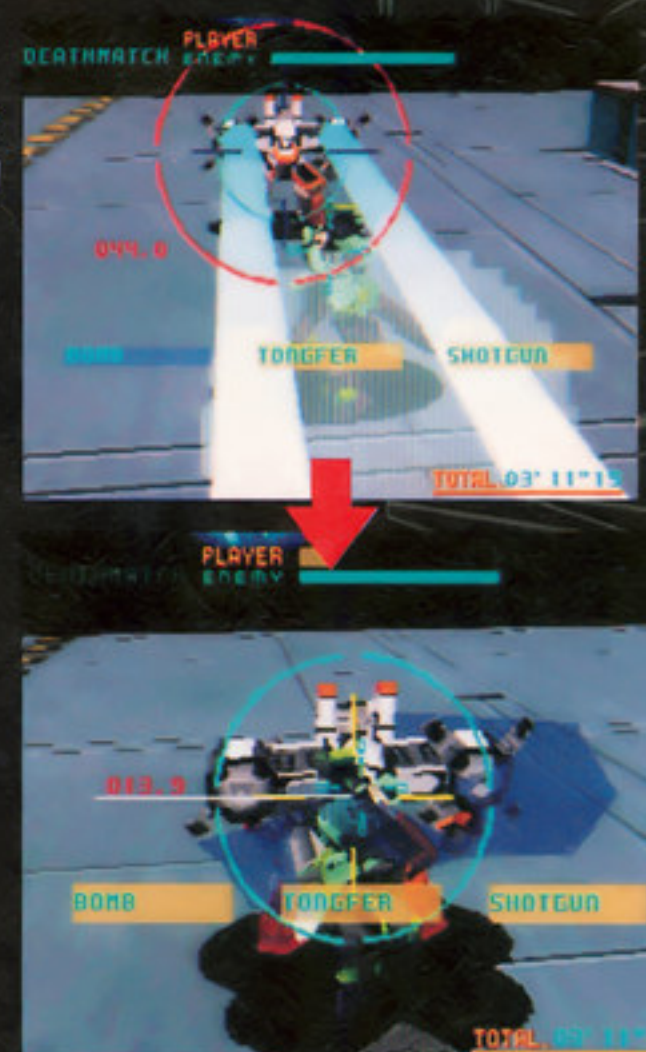
●'96年12月31日発売●1,500円
●カラーリング変更可能●フル画面対戦可能

機体のカラーリングを変更することができる。しかし、CPU戦や画面分割での対戦機能はカットされているので、モデムがないと遊べない通信対戦専用版だ。

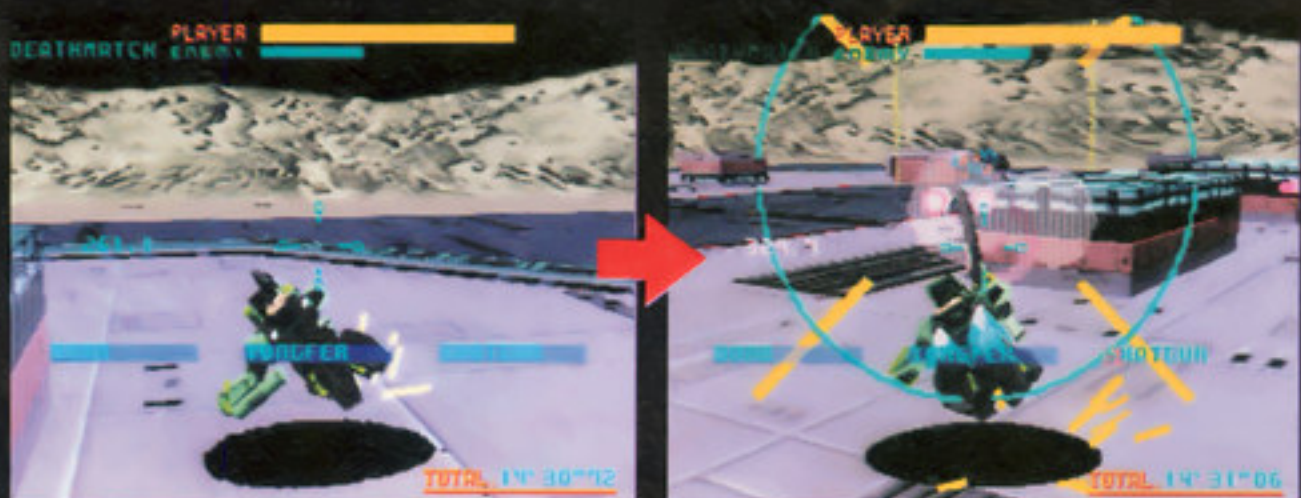
対戦時チェックポイント①
武器性能の変化

基本的に、アーケード版とサターン版(XBAND専用版も含む)「バーチャロン」の違いともいうべき変化だが、武器の追尾性能、ダメージなどが微妙に違っている。すべての武器に共通していえるのは、上下方向への追尾性能が上がっていること、弾のスピードが若干速いこと。例えば、テムジンのしゃがみビームライフルは、ロックオンさえしていれば、全距離にわたって地上にいる相手にヒットする。頭頂高の低いドルカスにさえも当たるのだ。回避する際には早めの行動がカギとなる。

対戦時チェックポイント②
無敵時間の変化

ダブルロックオン状態で、離れた位置から近接戦闘武器を使って攻撃すると、相手の位置まで踏み込んでから攻撃するのだが、この踏み込み時間中は無敵状態。しかも、サターン版においてはその時間が若干長いように感じられる。距離100前後でのアファームドは、ライデンのレーザー発射を確認してからトンファーで攻撃しても、相手の攻撃をかわして一方的に打ち勝つことが多い。悪くて相打ちだ。この無敵時間の長さを利用しない手はない。接近時には注意が必要となるだろう。

対戦時チェックポイント③
ダッシュ攻撃とジャンプ攻撃の変化

武器性能の変化は、ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃にも適用される。しかも、ダッシュ攻撃にいたっては、発射時に完全に相手方向へ振り向いてから攻撃が開始されるため、アーケード版より命中率が上がっている。

また、ジャンプ、ダッシュ攻撃後の硬直時間(動けない時間)は、どれでも一律同じ(アーケード版はダッシュ方向や機体ごとに変化していた)になっているので、そこを狙って攻撃すると、痛い目を見るかも。

対戦時チェックポイント④
近接戦闘時のジャンプ……

近接戦闘時にジャンプすると、相手の攻撃を避けることができるのだが、ガードリバーサル攻撃(相手の攻撃をガードした直後にすかさず攻撃すること)を行うと、まれに空中の相手の足に攻撃が当たることがある。ジャンプ性能の高いバイパーⅡなどでも余裕で当たるので、シールドゲージに余裕があるときの近接戦闘はガードに頼るかダッシュで逃げるほうがいいだろう。また、近接武器に限っては、攻撃判定が長めの傾向にあるため、振り回すように武器を振るバイパーⅡのサーベルなどは、背後から攻撃することもできる。

体験談

ツインスティックを装備すると、まさにゲーセンそのもの、といった気分が味わえる。通信によるレスポンスも良好で、このページで上げたサターン版による性能変化が飲み込めれば、快適な対戦が楽しめると思う(キャラクターバランスは別として)。大体の時間に参加者がいて、今最もアツい通信対戦ゲームといえそうだ。

XBANDしようよ!

バーチャファイターリミックス

●'96年7月27日発売●モデム同梱
●誰にでも手に入れられる
●シンプルなシステムで「VF」の基本はバッチリ

モデムを買うと必ず付いてくるソフトだけに、発売からかなり経過しているにも関わらず、プレイヤーは意外といる模様。「3」が活躍している現状では、さすがに懐かしさを感じてしまうが、そのシンプルなシステムは、「バーチャ」の基本を学ぶには最適のソフトだ。キー配置を変更できないなどの設定が変えられないという寂しさはあるけれど、パッドでの対戦も意外にイケる。キャラクターは8人と少ないものの、シンプルなシステムは気軽に対戦でき、やはり燃えるものがある。

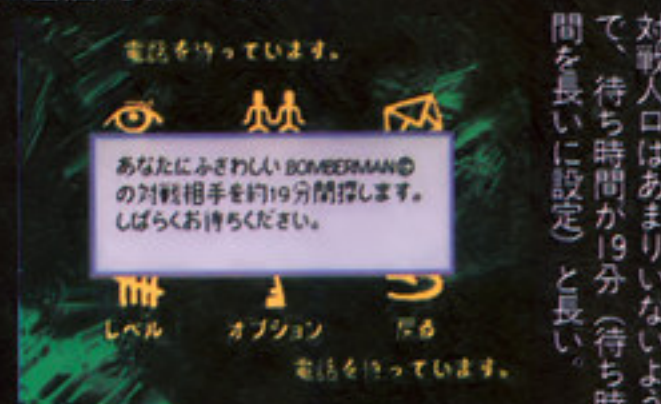
懐かしい白アキラにもお目にかかれる。システムもシンプル。

パンチ投げや斜上掌での無限コンボなど、なつかしの戦法が使える

体験談　バーチャスティックで対戦。キーコンフィグができないのが残念。設計が多少古いせいか、通信によるタイムラグが若干あり、画面の動きよりコンマ何秒か早めにコマンドを入力しないと思ったようにキャラが動いてくれない感じ。それ以外は特に問題もなく、気楽に対戦が楽しめた。対戦待ち時間が多少あった。

サターンボンバーマン

●'96年7月19日発売●2,800円
●4人まで同時に通信対戦が可能

どこから見てもあの「ボンバーマン」である。なんといっても、最大4人まで同時に対戦できるというのがこのソフトの最大のウリ。友達と2人で対戦するのに飽きたら、マンネリに対するカンフル剤として通信対戦してみる、というのが効果的な使い方だろう。それ以外に大きな特徴はないが、スクロールなし、キャラクターもシンプルなので、目に優しいというメリットはある。

対戦人口はあまりいないようで、待ち時間が19分(待ち時間を長いに設定)と長い。

序盤は早くパネルをゲットして、ボンバーマンの能力アップに努めよう。

体験談　アクセスしたときの対戦待ち時間にビビッたが、なんとか対戦に成功。しかし、筆者が研究不足だったせいで、「サターンボンバーマン」ならではのシステムについていけず、あえなく玉砕。じっくり取り組めばかなり面白そうだが、対戦相手をしてくれる人がどれくらいいるのかがちょっと心配だ。今度は4人対戦にもトライしたい。

セガラリー・チャンピオンシップ・プラス

●'96年9月27日発売●5,800円
●フル画面対戦可能●ハンドル・マルコン対応
●対戦時最初からストラトス使用可

マルチコントローラー対応で生まれ変わった「セガラリー」。通信対戦時には、最初からランチャ・ストラトスも使用可能と、ラリーストにはうってつけの豪華仕様だ。それ以外は前作と変わった点はない。発売してからかなり時間が経過しているので、プレイヤーも強者揃い。多少なりとも練習してから対戦アクセスしないと、スタートしたら最後、1度も相手の姿を見ずに終わってしまうこともある。

モデムがなくても遊べて、前作にないマルコン対応。前作を持ってないなら買い。

「PLUS」の文字はダテじゃない。走り込んで自信がついたら挑戦だ。

体験談　今回の取材時には対戦相手に遭遇でなかったので、以前(2月)に走ったときの感想を書いておこう。ドライブゲームでの通信対戦は、相手1人のみなので、腕に差がある場合、そのままゴールまで逃げ切られてしまうことがよくある。ある程度実力が拮抗した状態での戦いは面白いので、腕を磨いてから挑戦するのが吉。

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●'97年1月24日発売●5,800円
●ハンドルマルコン対応●フル画面対戦可能
●2コース追加(前作比)

前作と違い、サターン版「セガラリー」のスタッフによって生まれ変わったAM2研の名作「デイトナUSA」。コースが2つ新設され、もちろん通信対戦でも、全コースでバトルが可能。マルチコントローラーにも完全対応し、微妙なステアリング&アクセルワークを楽しむことができる。レスポンスも「セガラリー」同様なかなか良好だが、全体的にワンテンポ動きが遅れるような傾向は否めないため、早めのアクションが攻略のポイントになるだろう。

「サーキットエディション」ならではの新コースでも対戦できる。

フル画面での対戦はやはり楽しい。通信対戦ならではのメリットだ。

体験談　対戦待ち時間はあまりなく、すぐに挑戦者が現れた。かなり走り込んでいる感じで、あっというまに1周差がつく。しかし、相手は途中で止まって待ってくれ、追いつくとバトルが多少は楽しめた。ありがとー！　でも、またあっさりと引き離されてしまった(自分のミスによるところが大きすぎ)。修行不足なり。

「XBAND」の現状と今後の展開は？

モデムの発売とともに、通信対戦の基盤を固め、着実にユーザー数を増やしていくサターンXBAND通信対戦。最後は、その現状と今後の展開をセガ・マルチメディア事業部の柴崎氏に語ってもらった。

INTERVIEW

マルチメディア事業部　ネットワーク促進部
チームマネージャー
柴崎敏宏氏

企画推進チームのチームマネージャーという立場から、セガサターンネットワークスの商品企画、開発からマーケティングまでを担当。現在はテレビ電話を始めとする新商品、新サービスの商品化に取り組む。

XBANDしようよ！

──XBANDの稼動状況について、お伺いしたいのですが。
柴崎　ユーザー数は、50,000台を突破してから、順調な伸び率を示しています。特に「電脳戦機バーチャロン」が昨年末に発売されてから、新規ユーザーが急激に増えましたね。全タイトルを見てもバーチャロンの接続が圧倒的で、次に「バーチャファイターリミックス」。これはモデムキットに同梱されています。
──そのほかのタイトルは？
柴崎　今は、基本的に1対1の対戦が中心になっているので、特にレースゲームなどは、格闘ものと比べると若干人気が下がっているようです。ただこれも演出しだいだと思うんです。レースゲームでもただ争わせるのではなくて、ユーザの気になる「タイム」をネットにからめたらどうかと思うんです。1周のタイムをリアルタイムにランキングしてみたり、演出はいろいろ考えられますよね。
──リアルタイムに対戦相手と意見交換ができる「チャット機能」に対応する予定はありますか？
柴崎　さらにサービスが充実するように、XBANDのバージョンアップは考えています。その中にチャット機能や、掲示板的にニュースなどを告知する機能、また待ち受け中にちょっとした練習ができるようなスペースを設けるなど、いろいろと検討中です。今年度はテレビ電話を含め、「音声プラス画像」というものが我々の１つのキーワードになります。そこで、今までとは違ったコミュニケーションの創造をしたいんです。
──初期からのユーザーに対して、何か特典はお考えですか？
柴崎　当初から我々のネットワーク商品を利用いただいている方は、大切なお客様です。ユーザーの皆さんが日頃の成果を試す場として、４月５日から開始されたバーチャロンのイベントをはじめ、今後出していくタイトルについては、月１、あるいは隔月くらいの定期化した形でイベントを開催していきたいと思っています。そういったイベントへの参加を積極的にご案内したいですね。
──同レベルのユーザーが対戦できるようなシステムはお考えですか？
柴崎　基本的にマッチング自体は勝敗、勝率の近い人が対戦できるように検索はしているんですよ。ただ、高いレベルと低いレベルの人の勝ちポイントが同じという場合もあって、システム的に差のある人同士がつながることもあります。今は完全にフリーに対戦してもらっていますが、例えば、初級ユーザーの同じ時間帯に集まれるようオペレーティングするのも手だと思うんです。逆に、俺は絶対負けないよっていう人達が集まる時間帯や曜日を設けてあげる。こちらの仕込みで、いくらでも演出は可能です。ユーザーの居心地のいいネットワークが理想ですからね。
──今後、XBANDで複数参加型のネットRPG的なものは可能ですか？
柴崎　マルチプレイは1つの課題です。ただ、今のXBANDシステムをセガが採用しているのは、ユーザーにお届けしたいゲームが、かなりリアルタイム性を重要視したもので、公衆回線でユーザー同士をダイレクトでつなぐXBANDはもっとも理想に近いシステムになるからです。ですからマルチプレイ、通信ＲＰＧをXBANDで実現するかどうかは検討中です。
──では今後のXBAND対応タイトルは、1対1対戦がメインですか？
柴崎　XBANDに限っては、当面は1対1対戦という形で進めます。ただ、ジャンルはパズルや、スポーツ等、タイトルのバランスを良くしていくつもりです。今までのタイトルは、サターン版とほとんど違いがないのですが、今後は、必ずしも基本にあるゲームをそのまま通信タイトルにするつもりはありません。例えば対戦ものゲームでも、オフラインで自分のアイテムをレベルアップしてから、実際の対戦はネットワーク上や、通信にすることで、本来実現できなかったゲームの面白さを考えてサービスしていきたいですね。

というわけでXBANDしようよ！

まだまだ改善すべき点はいくつかあるが、「気軽に通信対戦できる」という点では、インターネットによるマルチ対戦にヒケを取らない面白さが「XBAND」にはある。また、「バーチャロン」は、この通信対戦版で初めて、フル画面での対戦が可能になった。実際、家庭用「バーチャロン」の真の面白さは、この通信対戦版で体験できると言ってもいいだろう。「あそこが違う」というようなあら探しも結構だが、「バーチャロン」に一言ある、という人も、この通信対戦版を1度プレイしてもらいたい。また、今後の盛り上がりは、このような「通信対戦で楽しめる」作品の出現にかかっている。セガのさらなる奮起にも期待したいところだ。

今ならモデムセットにメディアカード（10度数）が付いて14800円（税別）。今日からキミもXBANDにトライ!!

発売直前　Zの世界へ旅立つ準備は万全か

機動戦士Zガンダム

●バンダイ●4月25日発売●6,800円
●アクションシューティング
●1人プレイのみ●全年齢推奨

完成度 100%

メーカーから一言

いよいよ世に出る私のカワイイ「Z」ちゃん。一番手を焼いた「Z」ちゃん。今までの展開で皆様にこの子のことは伝わりました？　もし伝わってなかったらごめんなさい。ここで一句。「嬉しかな　我が子世に出る　桜散るらむ」。この意味何ですか？　（広報・河阪）

前編 Zの鼓動

前・後編に分けることにより1ステージあたりの密度を上げ、テレビアニメーションのストーリーを余すところなく再現した「Zガンダム」。待望の発売日まで1週間と迫った今回は、細部に至る演出にこだわった全10ステージをおさらいも兼ねて紹介していこう。

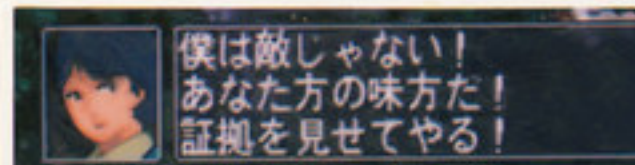
完成した前編の全10ステージを一挙紹介！

STAGE 1

黒いガンダム

カミーユはMk-Ⅱと出会う

自分の名前を侮辱されたことを発端に、Mk-Ⅱを動かしたカミーユ。このステージの敵はこちらと同じMk-Ⅱ 2号機。演習中だったため武装は少ないが、条件はお互い同じこと。まずはこの戦いに勝利せよ。

僕は敵じゃない！
あなた方の味方だ！
証拠を見せてやる！

敵の動きはやや緩慢で、攻撃もあまり積極的にはしてこない。まずは軽く腕ならし、といったところ。相手のパンチをなるべく食らわないよう、バルカンをうまく使い距離をとって戦おう。

STAGE 2

カプセルの中

宿敵ジェリド登場

捕われた母を救うため、ジムⅡを相手に宇宙空間を進む。ここでロックオン機能が初登場するが、今のうちから慣れておくとよいだろう。最後に現れるジェリド機は耐久力があるので慎重に攻めよう。

画面外から突撃してきた場合は主にヒートホークが来る。うまくよけ、反撃のチャンスを作るべし。

STAGE 3

サイド1の脱出

対決！　ガルバルディβ

MSや戦艦の残骸がただようサイド1付近、MSの墓場が舞台となるステージ3。このあたりから敵の数が一気に増えてくるため、ロックオンとサーベルを併用して切り抜けていこう。ライラ操るガルバルディβは異なるラインからの攻撃が強力。早めの反応を。

30バンチの惨劇を目の当たりにしたカミーユとエマはティターンズのやり方に怒りを新たにする。一方、真相を知ったライラは……。

あなた・・・・ライラ大尉か？

ある程度ダメージを与えると戦いはコロニーの外壁へと場所を移す。ライン攻撃にはニュータイプ攻撃を合わせ、反撃しよう。

ライラは正確なショットでこちらを狙ってくる。それはオールドタイプの意地なのだろうか。速射性も高く、全弾かわすのは難しい。

STAGE 4

大気圏突入

強敵メッサーラ&マラサイ

前半戦最大のヤマ場となるこのステージ、まず現れるのはパプテマス・シロッコの開発、設計した可変型モビルアーマー、メッサーラ。大型のジェネレーターを装備し、圧倒的なスピードで襲いかかってくるこの機体をなんとか退けると、今度は別部隊に襲われたアーガマの救援に向かうことに。多数のハイザックを叩くうち、こちらに気付いたジェリドとカクリコンがマラサイ2体によるコンビネーションアタックを仕掛けてくる。なお、ここでは大気圏突入用のフライングアーマーに乗っているため、全てのモーションがいつもとは異なる。当たり判定や攻撃判定の違いに注意しよう。

一瞬にして2機のMSを葬るメッサーラ。この後、エマのリックディアスもまた、腕を切り落とされ、降下作戦から離脱してしまう。

艦隊の前へ出るぞ!
ティターンズの第二波が入った!

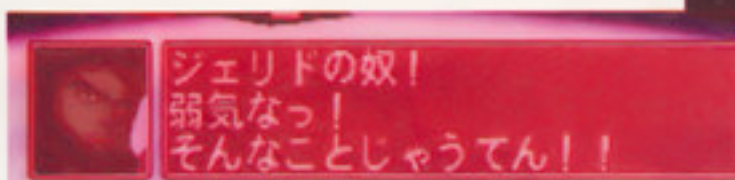
ジェリド再び……

今度こそ!
今度こそ!

飛行形態時のスピードはかなり速く、その機動力を生かした戦法を得意とする。回避するのは困難なので相打ち覚悟で積極的に攻撃を。

カクリコン、
これ以上は無理だ!!

ジェリドの奴!
弱気なっ!
そんなことじゃうてん!!

宇宙での生き方を示してくれた人、ライラを倒され、復讐に燃えるジェリド。カクリコンとの共同作戦で一気にカミーユを葬ろうとするが、大気圏突入はすぐそこまで迫っていた。

大気との摩擦に耐えながら、なおも攻撃してくる2人。2機を同時に相手するのは厳しいので、確実に一機ずつ倒すべし。

アイキャッチまで完全再現

1つのステージが長く、途中でシーンが切り替わる場合は中間デモとともになつかしい放映当時のアイキャッチも見ることができる。これはムービーではなく新たにCGで描き起こされているため、そのクオリティは非常に高い。

STAGE 5

ジャブローの風

敵の攻撃もしだいに激しく

無事地球に降り立ったカミーユ達。ここから戦いは地上編となり、宇宙とは違う戦い方が要求される。敵の攻撃もしだいにし烈さを増しはじめ、強引に突破しようとすると集中砲火を受け、みるみるうちに装甲を削られてしまう。特に異なるラインのジムII(キャノン装備型)に要注意。シールドをうまく使って、ダメージ軽減に努めよう。

カミーユを追ってきたジェリドのマラサイ。サーベルを巧みに使い、素早く間合いを詰めてくる難敵だ。

STAGE 6

シャトル発進

行く手を阻むハイザック部隊。とにかく数が多いため、出現と同時に倒さないと痛い目に合う。敵の耐久力も向上しているため、反撃には十分注意。

ブラン隊のアッシマー襲来

仲間を宇宙へと帰すこちらの動きを察知し、迫り来る敵を撃退するのが目的のミッション。シャトルの目の前に出現するアッシマーは大口径のビームライフルを装備した、極めて攻撃能力が高い機体。MS形態時には肉弾戦も得意とする。

地上ではキックを主体に攻めてくる。その判定は意外に広い。

STAGE 7

カツの出撃

カツの操縦はまだ未熟……

このステージはカミーユのかわりに、カツがMk-Ⅱに乗り出撃する。カツはカミーユのようにニュータイプではないため、異なるラインへの攻撃は当然できなくなっている。そのかわり敵はほとんど単体で攻めてくるので、そこにつけいるスキがあるはずだ。ステージボスのギャプランも攻撃は激しいものの、動きは比較的読みやすい。

単発のメガ粒子砲に加え、ときどき広い判定を持つビームを撃ってくることがある。早めに対応すれば回避もたやすいが、危険なときは防御しよう。

高低差の激しい岩場での戦闘。地形を利用し、ダメージを受けないように進んでいこう。上方への砲撃に警戒しつつ戦え。

STAGE 8

白い闇を抜けて

深い霧が戦闘を妨げる

視界の悪い霧の中での戦闘となるが、とにかく霧が邪魔。ステージ開始時はほぼ真っ白で見通しが悪いことこの上ない。だが、ニュータイプ攻撃は普段と変わりなく使えるため、これに頼るのもいいだろう。このあたりになるとパイロットレベルも上がり、1度にロックできる数もかなり増えているはず。先に進めばしだいに霧は晴れていくので、やがていつも通り戦えるようになる。あせらずに。

相手が動けばそれとなく位置はつかめる。また、再登場のアッシマーは先ほどと戦い方はまったく同じ。特に問題ないだろう。

STAGE 9

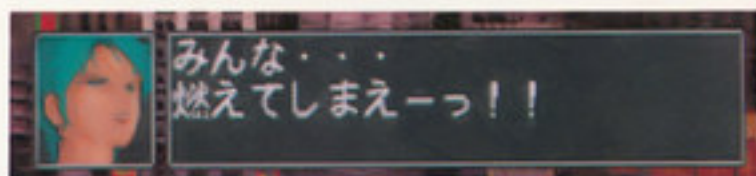
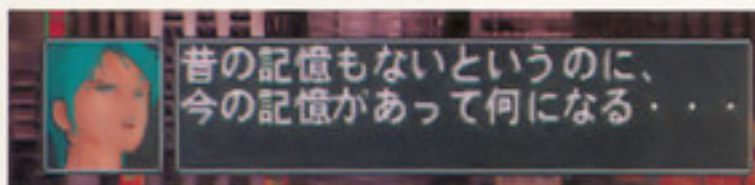
ホンコン・シティ

拡散目が粒子砲を放つ巨大なサイコガンダム

ニューホンコンに出現したサイコガンダムとの戦闘、ミライ親子の救出作戦とフォウとの出会いを描いたこのステージは、直接相手にするMSの数は少ないものの、難易度的にはかなり高い。要はサイコガンダム戦、4機のマリン・ハイザック戦、再びサイコガンダム戦という、いわばボスラッシュというべきステージ構成だからだ。途中、シーンのあい間にエネルギーの補給はあるものの、一度負けたらまた始めからやり直しとなるため、そうそう気を抜くことはできない。強力な拡散メガ粒子砲を持つサイコガンダムと、弾数で押してくるマリン・ハイザック隊にどう対抗するかがカギ。攻撃に転じるタイミングを見極めよう。

4機は別々に動き、それぞれ弾をバラまいてくるため、死角はまず見当たらない。ならば一機に集中し、早めに数を減らしていくのがベストか。

同じラインにいる場合、高い追尾性能を持つ集中型メガ粒子砲のほか、巨大な腕で殴りかかる攻撃とを使い分けて攻撃してくる。

軸移動の後、MA形態だと集中型、MS形態だと拡散型のメガ粒子砲を放ってくる。特に拡散型は範囲が広く、しかも速い。避けきれるのか!?

2度めの戦闘はより激しい攻撃をしてくる。極太のメガ粒子砲は直撃すれば大ダメージは必至。判定も強力。

惹かれ合うカミーユとフォウ

カミーユと悲劇のヒロイン、フォウとのからみも見どころの1つ。普通の少年、少女として出会った2人はつかの間の出会いを経て、やがて敵同士として戦場で再会する運命を背負っていた……。

燃え上がるホンコンシティを舞台に戦う2人。フォウを操る戦闘システムにダメージを与えない限り、彼女の暴走は止まらない。お互いにわかりあいながら、なぜ戦わなくてはいけないのだろうか……。

STAGE 10

ゼータの鼓動

宇宙に生還したカミーユを待っていたのは

フォウの助けもあり、無事仲間達の待つアーガマに戻ったカミーユは、ティターンズが月面のフォン・ブラウン市を制圧しようとしている動きを知る。一方、その頃ジェリドは戦艦ドゴス・ギアを率いるシロッコの指揮下に入り、新型MSガブスレイを与えられ、アーガマの近くまで迫っていた。前編の最後を締めくくるステージ10は、今までの戦いで得た全てのテクニックが問われるステージだ。敵は多数のマラサイと、幾度となく刃を交えた宿敵ジェリド。決着なるか!?

別のラインの敵はニュータイプ攻撃で確実に仕留め、サーベルとシールドをうまく使い分ける。基本だが、なかなか難しい。だが、ここまで来れたプレイヤーなら可能なはず。

高出力のフェダーイン・ライフルを手にカミーユを狙うジェリドのガブスレイ。1点集中型のショットに、3方向のショットを織り混ぜて攻撃してくる。1発で装甲の約7割方を削り取る、強力なビームだ。

最新鋭可変型MSガブスレイに乗り、戦いを挑んでくるジェリド。多くを失い、もはやカミーユを倒すことこそが全てとなった彼は、己の存在を賭けてMk-Ⅱと対時する。前編の戦いは彼、ジェリドとの戦いといっても差し支えはないだろう。それほどまでに彼を駆り立てるのはエリートの意地か、かけがえのない戦友を失ったことか。その両方か……。カミーユを戦場へといざなった者、そしていざなわれた者が今、ここに激突する。

木星帰りの男、シロッコ

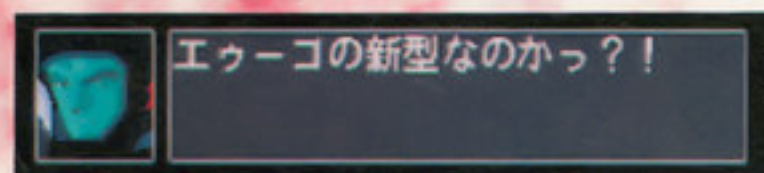
超巨大輸送艦ジュピトリスの指揮官にして天才的な操縦センスを持つパイロット、パプテマス・シロッコ。ステージ4で登場して以後、特に主だった動きを見せなかった彼がここへきて再び姿を見せ始める。ティターンズに属しながらも独立した勢力として機をうかがうシロッコは以後、最後までカミーユの敵として立ちはだかることになる。彼が何を願い、何を望んだのか。

MA時はショットの連発がきくため、不用意に近付くのは危険だ。間を置いて攻撃するか、素直にスキを待つように。

ジェリドの執念がついにカミーユを捉えた そこに……

そして物語は後半へ……。見事、ガブスレイにダメージを与えたカミーユだったが、ジェリドは圧倒的な力でもってMk-Ⅱを抑えこみ、背後をとりその動きを封じにかかる。勝利を確信し、なぶり殺しにしようとするジェリド。だがその時、高エネルギーの束が空間を切り裂き、ジェリドのガブスレイを撃退する。このカミーユの窮地を救ったものこそ、新たなる力、Zだった。ようやく主役機も登場し、ストーリーもいよいよ佳境に向かう。また、Z独自の可変機能がゲームでどのように生かされるのか、今から期待もふくらむばかり。まずは前編をプレイしつつ、後編を待つことにしよう。

「コイツは他のヤツとは違う！」それは幾度と苦汁を味わされたエリートのうっ積した思いが吐き出された瞬間でもあった。

なんとかサーベルに手をかけたMk-Ⅱの右腕を一瞬にして切り落とすジェリド。もはやカミーユの敗北に疑いはなかった。だが……。

絶体絶命のカミーユを救ったのは、彼自身が設計したZガンダム。その活躍は続編で楽しむことができる。

12月20日 金曜日 am 7:40 ¥5,000
【みのり】お、おはよう。

12月19日 木曜日 pm 3:40 ¥5,000
【こずえ】竜之介先輩と一緒に帰った事、みんなに自慢しちゃいます。

同級生2

「同級生2」の移植は数あれど、やはり注目すべきは新要素や改良点が豊富なサターン版。今回はその証明を5ページに渡ってお伝えする！

完成度 90％

●NECインターチャネル●発売日未定●価格未定
●アドベンチャー
●1人プレイのみ●18歳以上推奨

メーカーから一言

さて、ここで問題です。セガサターン版「同級生2」でラブストーリーの用意されている女性キャラは全部で何人？。15人と胸を張って答えたあなた、不正解です。では正解は……今はまだ内緒。続報を楽しみにお待ちください。（プロデューサー・多部田）

12月18日 水曜日 am 8:00 ¥5,000
【芳樹】平気だよ、僕はパンチラは撮るけど、顔まで写さないようにしてるんだ。つまりそれが誰の写真かは、本人しかわ

どことなく郷愁をさそわれる坂道にて

如月町は、人の往来が激しい駅、プレイスポットやＴＶ局、大規模なホテル、その他多くのビルなどが建ち並ぶ典型的な都会。だが、そのはずれには町の中心部の喧噪から隔絶されるかのように、高台がひっそりとそびえている。サターン版「同級生２」のオープニングは、この古びた、しかし懐かしい雰囲気をイメージした映像が静かに流れる。まずはゆっくりと初公開シーンを鑑賞してほしい。

高台でひとり物思いにふける唯。その胸中には……？

病床の少女、杉本桜子。繁る樹木を透して、病棟の窓に陽光がさしこむ。

穏やかな春の到来を感じさせる

サターン版オリジナルの描き下ろし画面が続々完成

サターン版「同級生２」には、これでしか見られない完全オリジナルの追加グラフィックがいくつか挿入される。たとえば、パソコン版では文字表示だけで画面が真っ暗だったシーン（食事の描写とかね）があったのだが、そうした部分もちゃんと描き起こされているのである。もちろん、その原画は竹井正樹氏の手によるものなのは言うまでもない。

また、ストーリーの進行上、自動的に別の場所へ移動するシーンでも、その中間を省略してつなぐのではなく〝マップ画面上を歩いていく〟という描写が加わる。つまりサターン版は、可能なかぎり整合性のある展開をめざして制作されているわけだ。

こうした部分については以前にもちょっとだけ解説したが、今回は待望のその新画面がいくつか仕上がってきたので、さっそく初公開といこう。

3人で囲む温かい晩餐

▲これはプロローグ編での１シーン。学校から帰宅した後、美佐子さんが用意してくれた食事を３人で囲んでいる。こうした描写はパソコン版になかった。

仲良くお弁当をいただきま～す

▶同じくプロローグ編より。教室で友美と向かい合ってお弁当を食べている。

屋上でのひととき

▶屋上でばったり会った可憐に、お弁当をあげるシーン。映像的な流れも自然になった。

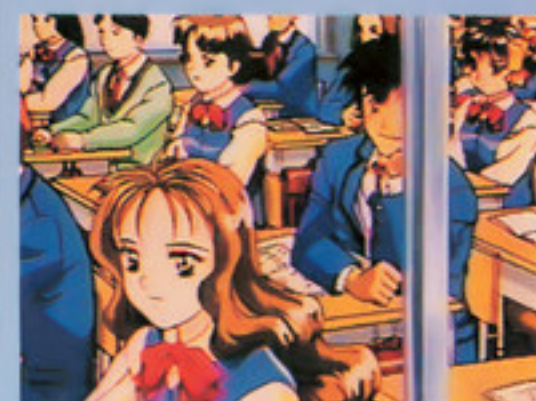
◀竜之介の親友のあきら。柔道部の練習で腹ペコなのか、豪快な食べっぷり。

暖かいのに切ない風が頬をくすぐる……

そして高台の上にある如月神社へ。物語の舞台となる冬から、いつしか春へと移り変わる。

オープニングができました

オープニングはOVA版スタッフの〝Triple X〟が製作

ちなみにこのオープニング映像を制作したのは「Triple X」。ここはオリジナルビデオアニメの「同級生」と「同級生２」シリーズや、「野々村病院の人々」など、エルフ作品の映像化も多数手がけてきた製作会社だ。つまり、現在考えられる最適のスタッフといえよう。実際、このアニメーションは、通常のテレビアニメなどと比べると、かなり贅沢な作りになっている。サターンでそのクオリティを確かめてもらいたい。

これはOVA版「同級生2」。サターン用映像と等質のデキ。

今までよりさらに緻密な"超"ハイレゾ！

篠原いずみ

▲超ハイレゾだと、これまで以上にきめ細かい超絶グラフィックが堪能できる。

超ハイレゾは通常の4倍！ 640×448ドット

NECインターチャネルが前作の「同級生if」でハイレゾリューション（高解像度、ハイレゾとも言う）を採用した時に、そのグラフィックの緻密さがユーザーに絶大な評価を得た。そして「同級生２」でもこのハイレゾが引き続き使われているのは周知のことだろう。ところが今回、そのハイレゾの上を行く"超"ハイレゾのグラフィックも一部で採用されているのである！

これまでのハイレゾは普通の解像度の２倍の640×224ドットだが、超ハイレゾはさらにその２倍、実に640×448ドットという緻密さ！　そしてこの見開きで掲載した写真（下の囲み内と次ページの比較用は除く）がその超ハイレゾのグラフィック。ざっと眺めただけでも、その美しさのほどが実感できるだろう。モニターをとおして鑑賞すると、思わずため息がもれるほどだ。

安田愛美

▼保育園内での一シーン。愛美さんの服はもとより背景の小道具までもがこの再現度だ。

水野友美

◀浴衣の模様や椅子の背もたれに注目。通常解像度では不可能な表現だ。

南川洋子

▲友美の写真と同様、浴衣の模様が緻密。薄闇の場面を表現する微妙な色使いもチェック。

鳴沢唯

◀肌のグラデーションも見事だが、体の画線部もよく見てみよう。ほとんどドットが見えない、信じられないほどの細かさ！

超ハイレゾの画面はどこで見られる？

これら超ハイレゾのグラフィックはどこで見られるのかというと、それはクリア後である。パソコン版では良いエンディングを迎えるとその相手の１枚絵をまとめて鑑賞できるモードがある。それはサターン版も同様だが、このモードが超ハイレゾに仕上げられているというわけ。

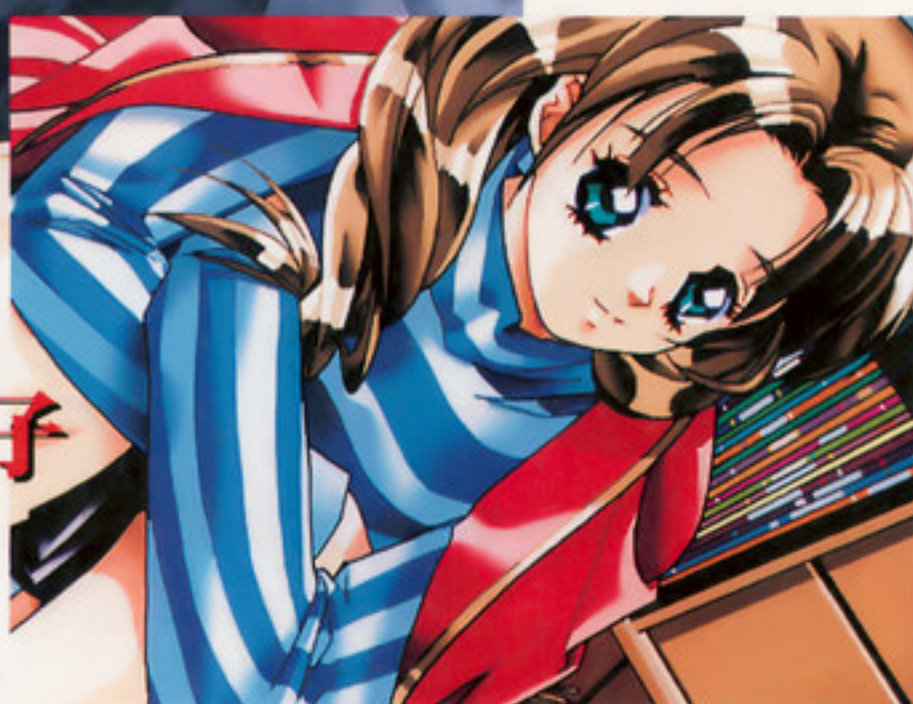
なお、プロローグ及び本編のグラフィックは、これまでどおりのハイレゾで統一されている。

NECの作品は常に一歩先をリードする！

野々村美里

◀本編中盤の一大イベント（かもしれない）冬至温泉旅行でのハプニングシーン。髪の毛のしっとりツヤツヤぐあいが美しい。

杉本桜子

▶アップ気味の画面だと、超ハイレゾの効果がますますはっきりする。原画の細かい瞳の描き込みや、前髪の1本1本のレベルまで再現。

鈴木ひろ子

▲はて、この人は誰？と思った人へ。答えはコンビニの美人店員のひろ子さんです。本編ではあまり目立たない（？）存在ですが、超ハイレゾで見られます。

いつものハイレゾと並べてみると

超ハイレゾ画面の素晴らしさのほどはわかっていただけたと思うが、ここで参考までに通常のハイレゾと並べて見てみよう。

田中美沙

640×224のハイレゾ

640×448の超ハイレゾ

前作から引き続き登場の人気キャラクター、美沙。同じ画面でも超ハイレゾは若干トリミングが異なっている。

氷島久美子

640×224のハイレゾ

640×448の超ハイレゾ

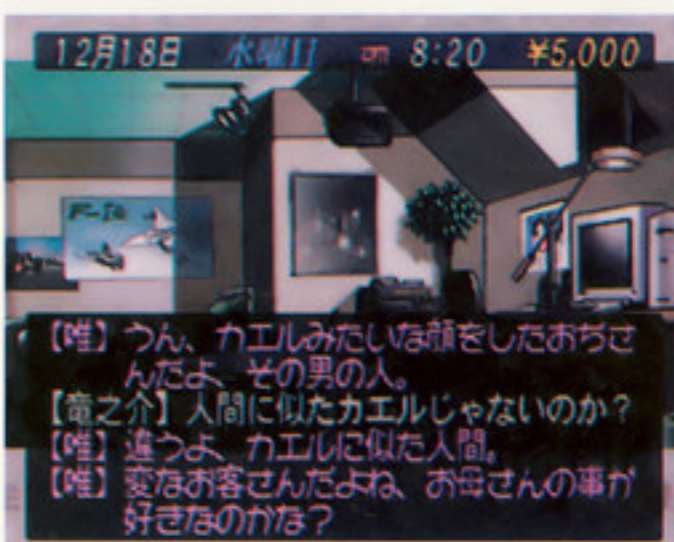
温泉旅行先の旅館で出会う少女、久美子。警戒心のカケラもないしどけない姿を前にして、高鳴る胸は止められない。

見どころはまだまだこんなにある！

ここまで一気に新画面や新要素を見てきてもらったけど、まだまだサターン版の底はこんなものではないぞ。CD-ROM 2 枚組という大容量の中には、他にもたくさんのお楽しみが詰まっているのだから。というわけで、最後は重箱の隅を突っつくかのように掘り出してきた、いくつかの見どころを紹介しておこう。実はひそかに近づきつつあると噂の発売日まで、これを見ながら待っていてくれ。近いうちに、いよいよ幻の「卒業生」の最新バージョンがお目見えするかも？　などと含みをもたせつつ今回はサラバだ。

メッセージ送りの高速化＆巻き戻しを追加

サターン版は操作系にもいくつかの改良点が加わっている。

たとえば、メッセージのスクロールを超高速でとばす（繰り返しのプレイでは必須）ということも可能になった。うっかりとばしすぎて話がつかめなくなっても、何行か前までメッセージをさかのぼって読める機能もあり。これならあわてんぼさんも安心だね。

ボタン1つでグラフィックのみの鑑賞も可

さらにこんな機能も追加された。ボタン一つで…。

メッセージなどのウインドウが消せるのだ。

この機能はいつでも使えるので、こんな時でも…。

一枚絵を邪魔なしでフルに見られるってわけ。

さらなる描き下ろし画面の数々

まだCGこそ完成していないが、他にも描き下ろし画面は多数あり。今回は原画で公開しよう。

いずみとの抱擁シーン。サターン用の追加シナリオに関連する場面だろうか？

オープニングでも登場した桜子にも、新カットが。こちらは入院している市民病院内でのシーンかな。

至宝の綺麗な包装紙をといていくかの如き瞬間!!

総勢15人の恋の相手のそれぞれと展開するクライマックスシーンも、続々と完成してきています。衣ずれとともに1枚ずつ脱ぎ去っていくさまは、さながら豪奢な包装紙に包まれたプレゼントを開けるときの高揚感のごとく。その包装を解くことを許される者は男冥利に尽きると言っても過言ではない。

大空に轟く爆音

SKY TARGET

完成度 100%

●セガ●4月25日発売●5,800円
●3Dシューティング●全年齢推奨

メーカーから一言
アーケードファンの皆様、大変長らくお待たせしました。3Dポリゴンシューティングの最高傑作がいよいよサターンに登場します。F-14などの実在の戦闘機を自由自在に操り、迫力のドッグファイトを体験してみてください。　（CSプロモーション部　花谷）

SCORE 00770130　HIT 009

実機をモチーフにしたリアルな戦闘機を操り、次々と現れる敵戦闘機を撃破していく。頼れるものは己の腕と精神力のみ！

各面の最後には、現実を超えた巨大さを持つボスが待ち受けている。与えられた時間内に弱点にダメージを与え、撃破するのだ。

SCORE 00817650　TIME 90　HIT 045
装甲戦闘飛行船　"フランベルジュ"

セガが満を持して送る、3Dドッグファイトシューティング「スカイターゲット」。発売までのカウントダウンも間近となった今回の記事では、いままで触れられることのなかったストーリー部分を明かしていくことにしよう。強奪された最新鋭戦闘機を取り戻すために、数多くのパイロットの中から選ばれた猛者どもが、過酷な闘いに赴くというシブいストーリーを堪能してもらいたい。

また、次ページではサターン版でのオリジナル要素である「ランキングモード」を初公開。アーケード版とは一味違った感覚で楽しめるこのモードの内容を、詳しく伝えていくぞ。

STORY　強奪された最新鋭戦闘機を取り戻せ！

199X年10月17日、米空軍が極秘裏に開発していた次世代最新鋭戦闘機「XF/A-49 White Sword」が、開発元である航空宇宙兵器開発センターでの最終テスト飛行の際、同機の専属テストパイロットであるダニエル・ダークリングによって強奪され、そのまま逃亡されてしまった。すぐさま追撃のためF-15E、5機が発進。だが、最終テストのため全武装が実装であり、平行して開発が進められていた数々の新型兵器より、瞬く間に全機が撃墜。XF/A-49はそのまま逃亡を続けた。同センターではさらに、推測される残りの燃料から行動半径を割り出し、各地の空軍基地と連携してXF/A-49方位網を展開。だが、時を同じくして数10機の国籍不明機が領空を侵犯、XF/A-49を援護する姿勢を見せた。各基地から発進した部隊は、国籍不明機と交戦。その結果、数機を撃墜したものの、XF/A-49は空中給油を受け、残った国籍不明機と共に行方をくらませた。

撃墜した機体のパイロットを尋問したところ、今回の事件には多国籍新兵器製造企業「デルダイン」が関与していることが判明する。デルダインとは、東西を問わずに各国が開発した兵器を仲介売買している他、

米軍が極秘に開発していた、現存する世界のどの戦闘機をも凌駕する恐るべき性能を秘めた戦闘機XF/A-49通称「WHITE SWORD」が航空宇宙兵器開発センターから強奪された。
TOP SECRET
調査の結果、この強奪は多国籍兵器製造企業「デルダイン」社の仕業であることが判明した。XF/A-49は現在考えうる限り世界最高・最新のテクノロジーを投入しており、これらの極秘情報の集合体ともいえるXF/A-49を同社に奪われることは断じて許されない。
XF/A-49に組み込まれている最高機密の漏洩を防ぐ

自らも独自に開発したハイテク兵器も商品としている。これらに用いられる高水準の技術は、同社の研究期間での成果もさる事ながら、各国の兵器開発機関に送り込まれた諜報員の情報活動によるところが大きい。つまり、今回の一件も、同社の潜入工作員であるテストパイロット、ダニエル・ダークリングの仕業であり、彼は現時点で世界最高の性能を秘めるXF/A-49の技術を、機体もろとも運び込もうと画策したのであった。

XF/A-49の所在は明らかになったものの、すでに国境を超えている以上あからさまに部隊を他国に対して送り込むことは、昨今の国際情勢から見ても事実上不可能。何より国の最高機密といってもよい戦闘機が一介に企業によって奪取された事実を国内外に知らしめることは国の威信に関わることで、政府がそれを許すはずもなかった。慎重な審議の結果、数機の戦闘機を国籍不明機として他国に忍び込ませ、XF/A-49を奪回、最悪でも破壊させるという、強攻策が決定された。この過酷な作戦を遂行するため、軍属、民間パイロットを問わずに人選が行われ、即時作戦可能な4機の戦闘機に指令が下されたのだった。

XF/A-49 "White Sword"
WEAPON
AM-142 "Iron Phoenix"
AM-120L "AMRAAM Limited"
AM-148 "Viper"
AGM-134 "Black Magic"

サターン版の新要素「ランキン

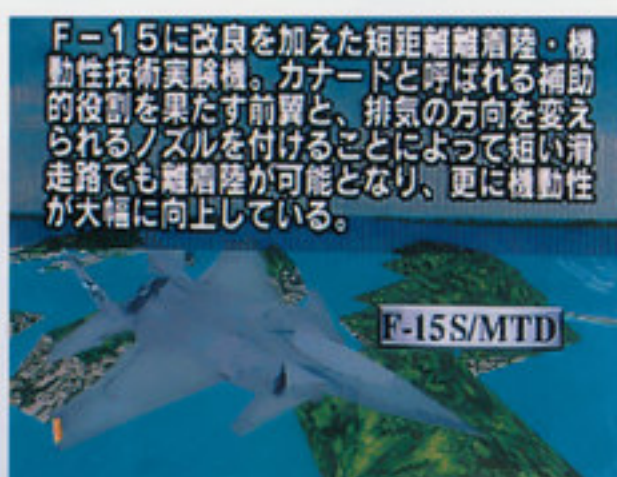
これまでヴェールに包まれていた「スカイターゲット」のサターン版オリジナルモードが、ついに明らかになったぞ。その名もランキングモード。アーケード版でもおなじみのミッション5つをプレイすることで、自分のテクニックを評価してもらえるというもの。評価には、逃した敵の数や自機が受けたダメージなど、自分のプレイのさまざまな要素がが評価に響いてくる。つまり、より美しいプレイをした者が高い評価を得られるのだ。アーケードモードとは一味違った緊張感を味わえるランキングモード。腕に覚えのある人はチャレンジしてみてはいかがかな？ 目指せ、エースパイロット！

モードの流れ

1	2	3	4	5
自機選択	ミッションセレクト	ミッションスタート	ボス戦闘	結果画面

1 搭乗する機体を選べ！

まずは機体の選択だ。これはアーケードモードと同様F-14D、F-15S／MTD、F-16C、RAFALE Mの4機の中から選択できる。思い入れで選んでもよし、スペックで選んでもよし。感情移入できる機体を選ぼう。

F－15に改良を加えた短距離離着陸・機動性技術実験機。カナードと呼ばれる補助的役割を果たす前翼と、排気の方向を変えられるノズルを付けることによって短い滑走路でも離着陸が可能となり、更に機動性が大幅に向上している。

セレクト時には、各機体に関する解説を見ることもできる。ランキングモードでは、ミッションごとに機体を選択することができるぞ。

2 戦いに赴く地域を決めろ！

続いてはミッションの選択だ。いきなりすべてのミッションが選べるわけではなく、最初は4つのミッションからの選択になる。つまり、ミッションをクリアするごとに、選択可能なミッションが増えていくのだ。最終ミッションは11のミッションすべてをクリアすれば選べるようになるぞ。

ブリーフィング画面でミッションの作戦内容を確認

どんなにすばらしいテクニックを持っていても、作戦内容を忘れていては水の泡。ランキングモードではムダな動きをすると、評価が下がってしまうため、各ミッションの作戦内容の把握は、最も重要なポイントといえるだろう。ランキングモードのミッションセレクト画面では、「BRIEEFING」の項目を選択することで、カーソルを合わせているミッションの作戦内容を見ることができる。出撃前にまず確認。これがエースパイロットへの第1歩だ。

出撃前に作戦内容を確認することで、ムダなプレイを避けよう。軍人たるもの、何ごとも確認することが大事だ。ミッション攻略の糸口もつかめるハズ。

XF/A-49奪回のために集められた

E-15S／MTD

F-4の後継機として開発され､双発エンジンと可変翼を装備。初期量産型から、エンジンや火器管制装置の換装、電子機器の一新など、改良を受けた機体だ。

全長：18.86m
全幅：10.12～19.54m
全高：4.88m
総重量：24950kg
エンジン：GE社製F110
最大速度：マッハ2.3
乗員：2名

グラマン社が誇る、史上最強の艦上戦闘機。F-4をはるかにしのぐ機動性能を持つ。

RAFALE M

米空軍現主力戦闘機で高い空戦能力を誇る。高価格なＦ-15の穴埋めとして開発された。米軍曲芸飛行チームサンダーバーズにもA型が配備されている。

全長：15.08m
全幅：9.45m
全高：5.09m
総重量：17000kg
エンジン：GE社製F110
最大速度：マッハ2.0
乗員：1名

米空軍以外にも、16カ国で採用されている名機。軽量のため、空戦能力は抜群に高い。

サンダーバーズとは？

1953年に結成された、米空軍エリートパイロット選抜によるデモンストレーション飛行チーム。現在は、F-16Aを使用しており、各地の航空ショーに出演、好評を博している。しかし、有事の際には戦力として投入されるため、曲芸飛行用の機体改造は最小限にとどめられている。第二次世界大戦直後に海軍で結成されたブルーエンジェルズとライバルとしてしのぎを削り、技術向上に努めている。

グモード」をここに明かす!!

3 戦闘開始!

ミッションを選んだらいよいよ出撃。敵機を残さず撃墜しよう。自機が撃墜されるとミッション選択画面に戻るぞ。

戦いはムダなく、美しく。雑な戦法では評価が下がってしまうぞ。

4 ボスを撃破しろ!

各ミッションの最後には、当然ボスが登場。しかし、制限時間内に倒せないと逃げられてしまうぞ。

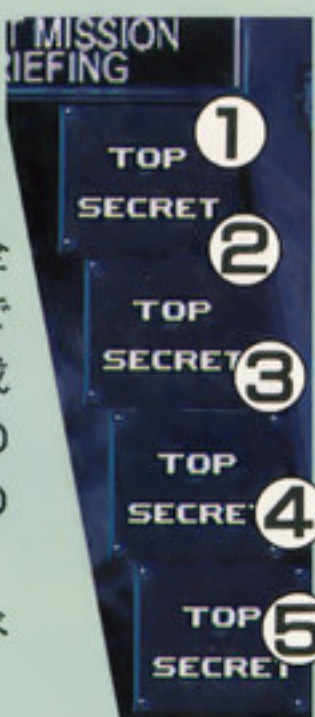
5 戦果の確認を怠るな!

ボスを撃墜すれば、晴れてミッションクリア。いよいよプレイ内容に対する評価が下される。プレイの総合評価は、結果画面に5段階評価で表示される。この評価の対象となっている各項目もチェック可能。評価が低かった場合は、自分のプレイに欠けている要素を確認しておこう。

評価は★マークで表示。五つ星が最高評価となる。

敵の撃墜率
ミサイルの命中率
バルカンの命中率
機体のダメージレベル
クリア時間
得点
ボーナス得点
総合成績

名パイロットの証 メダルを獲得せよ!

各ミッションごとの評価以外にも、ランキングモード全体の評価もある。この評価は「メダルの獲得」という形で下されるもの。プレイを重ね、各メダルの獲得条件が達成されると与えられるのだ。メダルは「DISTINGUISHED SERVICE MEDAL」、「AIRMAN'S MEDAL」、「GOOD CONDUCT MEDAL」、「ACHIEVEMENT MEDAL」、「MEDAL OF HONOR」の5種類。これらのメダルをすべて集めれば、君もエースパイロットだ!

条件 メダル獲得条件

①DISTINGUISHED SERVICE MEDAL
3ミッションで100%の敵撃破率を取る

②AIRMAN'S MEDAL
3ミッションでノーダメージ

③GOOD CONDUCT MEDAL
1ミッションで100%のミサイル・バルカンの命中率を取る

④ACHIEVEMENT MEDAL
急降下面を除く11面すべてのボーナスキャラクターを撃破する

⑤MEDAL OF HONOR
1ミッションの5つのすべてのパラメーターで5つ星を取る

4つの鉄の翼

「スカイターゲット」にプレイヤー機として登場する機体は、すべて実在のもの。いずれも世界のトップクラスに位置する最新鋭機だ。実在する機体を思うままに操れるということで、ゲームファンはもちろん、リアル指向のミリタリーファンも、より感情移入できるようになっているのだ。それでは、その機体の数々を紹介していこう。

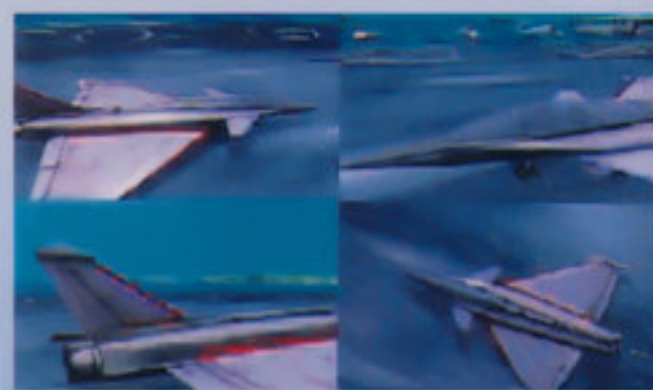
E-14D SUPER TOMCAT

F-15に空対地攻撃システムを追加したF-15Eストライクイーグルを更に改良した技術実験機。短距離離着陸が目的の改良により、機動性も向上している。

全長:19.43m
全幅:13.05m
全高:5.63m
総重量:24950kg
エンジン:詳細不明
最大速度:マッハ2.5以上
乗員:2名

F-15Eをベースに新技術を惜しみなく投入。実験機とはいえ、性能はトップレベルだ。

E-16C FIGHTING FALCON

21世紀のフランス空・海軍の主力戦闘機と目指し開発中の機体。機動性が追求され、多彩な搭載兵器やステルス性を持つなど、まさに新世代機といえる。

全長:15.30m
全幅:10.90m
全高:5.34m
総重量:21000kg
エンジン:詳細不明
最大速度:マッハ2.0以上
乗員:1名

カナードと呼ばれる、45度の前縁後退角の主翼が特徴の単座双発機だ。

各機種の性能差は?

ここで、各機体の機動性について解説しよう。F-14DとF-16Cは、旋回性と推進力のバランスが重視されている機体だ。ただし、F-16Cの方が推進力、旋回性ともにF-14Dを上回っている。4機中で旋回性が最も優れている機体はRAFALE M。逆に、最高の推進力を誇るのがF-15S/MTDだ。その半面、RAFALE Mは推進力、F-15S/MTDは旋回性が犠牲になっている。

跳んで！ 走って！ すべって！ ストレス解消激送アクション!!

MagicalHoppers

いよいよ発売の痛快アクションゲーム「マジカルホッパーズ」。今回は全18面のステージを紹介しちゃいましょう。さらにステージにいっぱい浮いているコインの秘密もこっそり教えちゃいます。このページを参考に遊んでね！

完成度 100%

●バンダイ●4月25日発売●6,800円
●アクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言 己の指先に命をかけるアクションゲーマーの皆様、お待たせ！ SUEZEN氏の新作ムービーをひっさげて、パッと見はキュート、操作はカンタン、そしてクリア後には、なぜか両手の親指には魂が宿るとゆー(?)このゲーム。ヨロシク！ （プロデューサー・中橋）

スイスイ進める前半から激ムズの後半面まで「マジカル」な全18ステージを大公開！

ステージ中にはグッピーとクラムを待ち受けるトラップや仕掛けがいっぱい。さらにステージには1つのテーマが設けられており、それぞれユニークな世界を作りだしている。そして数々のステージをクリアしたプレイヤーを待っているのは、6ステージごとにいるボスキャラだ。この巨大なボスはある1つの方法でしか倒せないようになっている。方法はボスによって異なるので見つけるのが鍵だ。

雷に追いかけられたり、巨大なきのこのお化けと対戦したりと、いっときも目が離せない。

まずは小手調べ STAGE 1 ▼ STAGE 6

LEVEL 1 SKULL FORTRESS
TO ENTER LEVEL

骸骨の要塞から高い塔に上り、暗い洞窟を抜け、きのこの森に進んでいく。全体的に難易度は低いが後半からきつくなる。

STAGE 1 緑の丘陵を駆け抜けていく気持ちのいいステージ。ただし後半は骸骨の中を進んでいく。

STAGE 2 縦に長い塔の中を駆け上っていく。エレベーターから出た後の青空がすばらしくきれい。

STAGE 3 高い場所にある吊り橋や狭い足場をジャンプして渡っていく。隠し部屋もあるのだ。

STAGE 4 頭上から巨大な岩が振ってくる暗い洞窟のステージ。スピード感ある滑り台が楽しい。

STAGE 5 薄暗い森のステージ。巨大なきのこがたくさんあるのでジャンプ台の代わりに利用する。

STAGE 6 さらに奥深くきのこの森に入り込んでいくぞ。ダメージを受ける沼が初登場する。

BOSS 1 SHROOMLORD
ここのボスは巨大なきのこ。なぜか腕が付いていてプレイヤーの足場をたたいて壊したり、頭上から岩を落とす攻撃をしてくる。倒すにはボスの周りに配置されたたいまつにヒントがありそうだ。

ちょっときつくなってきた!?
STAGE 7 ▼ STAGE 12

いきなり焼け付く砂漠からはじまる7から12ステージ。後半は深い森に隠された秘密基地や木工工作所が舞台になる。

STAGE 7
深い森から一気に熱砂の砂漠にジャンプ!普通の方法では倒せない敵も登場する。

STAGE 8
砂漠の続き。そこを通ると恐竜に変身するゲートが登場する。恐竜になって走り回れ!

STAGE 9
またまた森のステージだが、前出のものとは一味違う。飛び道具を打つ敵が出てくる。

STAGE 10
吊り橋の上をジャンプで渡っていく。あちこちに巨大なクモがいて落ち着かない。

STAGE 11
大きな木の中を通路代わりに使って、木から木へと渡るステージ。ブランコもあるぞ。

STAGE 12
何を作っているのかわからないが、木材を加工する工場が舞台。巨大鋸が襲ってくる!

BOSS 2 GOON HONCHO

丸い木の足場を、ボスとおいかけっこするような形でボス戦が始まる。下には一個所だけたいまつが燃えている場所があり、しぼんだバルーンがその上に乗っている。対角線上にスイッチがあるのが大きなヒントだ。

これは激ムズなのでは……
STAGE 13 ▼ STAGE 18

今度は空が舞台になるのがこの13から18ステージだ。ステージ18をクリアすると、最終ボスがプレイヤーを待っている。

STAGE 13
最初は船の中かと思いきや、甲板に出るとそこは大空。空飛ぶ船の上は仕掛がいっぱい。

STAGE 14
空の上にそびえたつお城の通路を渡っていくステージ。高所恐怖症に人にはつらい!?

STAGE 15
いよいよお城の中に入っていく。雲の上をぽんぽんと飛んでいくが、気流が激しい。

STAGE 16
その激しい気流を使って移動していく。大砲に入ってズドンと打ち出されることも……。

STAGE 17
氷の回廊が出現。ジェットコースター状の滑り台を疾走していく。気流も利用するぞ。

STAGE 18
いよいよ最終面。難易度も半端じゃない。足場の雲は長い時間止まっていられないぞ。

BOSS 3 WISHING ENGINE

最後の敵は円盤の中で大砲を打ってくる巨大な目玉のロボット(?)。周りに空気の吹き出し口があるが、これはプレイヤーが押すことによって移動させることができる。これが最初のヒント。うまく目玉を倒したと安心していると……。

必死でコインを集めればイイこともあるさ!

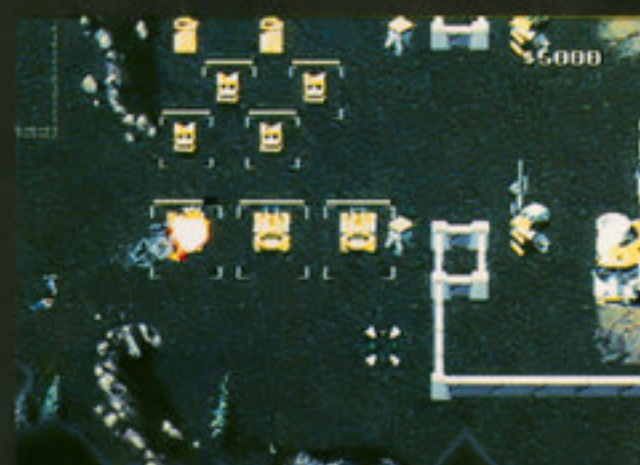
300枚以上集めると?

ステージのそこら中に浮いているコインはただの飾りじゃない。合計で300枚以上集めると、なんとコンティニュー数が1つ増えるのだ。コインには数種類の色があるが、赤いものは1枚で5枚から25枚分カウントされるから、見のがさないように注意しよう。

写真ではよくわからないかもしれないが、コンテニュー数が1つ増えている。1つも逃さず取っておきたい。

ステージ中のコインを80%以上拾えば?

1つのステージにはたくさんのコインがあるが、場所によっては取るのが非常に難しいものある。しかしそれらの難関を突破してステージ中のコインを80%以上集めると、ご褒美としてクリア後ボーナスステージにいけるのだ!

実はこの写真のボーナスステージは、獲得率80%では行くことができない。がんばって95%以上取れば行くことができる。

新次元リアルタイムSLG

COMMAND & CONQUER

コマンドアンドコンガー

パソコンゲームとして類を見ないセールスを誇ったリアルタイムシミュレーションが、いよいよ2週間後、サターンにお目見えする。そこで今回は実際にプレイに役立つ情報をお届けしよう!!

完成度 100%

●セガ ●4月25日発売 ●6,800円
●リアルタイム戦略シミュレーション ●2枚組 ●全年齢対象

担当編集から一言
物事、一方向からだけだと、真相というのは見えにくい。特に国際政治ってのは複雑だね、と「ゴルゴ13」を読んで妙に納得してる俺って何者？　超金属「ティベリウム」を採取するクワガタみたいなメカが好きです。大部隊で敵をボコボコにするのがまた快感！

生まれ変わったリアルタイムSLG！

「コマンド＆コンカー」の特徴は、なんといってもディスク2枚組であること。単なる2枚組ではなく、それぞれ別のシナリオが遊べるというから驚き。同じ世界で、立場の違う勢力「GDI」と「NOD」になり戦うのだ。また、戦闘以外でもリアルタイム制を導入。資金調達や生産中も時間を経過させることで、従来の作品よりも緊張感を倍増させている。

暗くなっているところに敵が潜んでいる。索敵しながら進んでいく。

GDI

「GDI」は地球の平和を守る防衛軍。悪の結社を倒すことが目的。

彼が直接指令を与えてくれる上官だ。命令を聞き逃さないようにしよう。

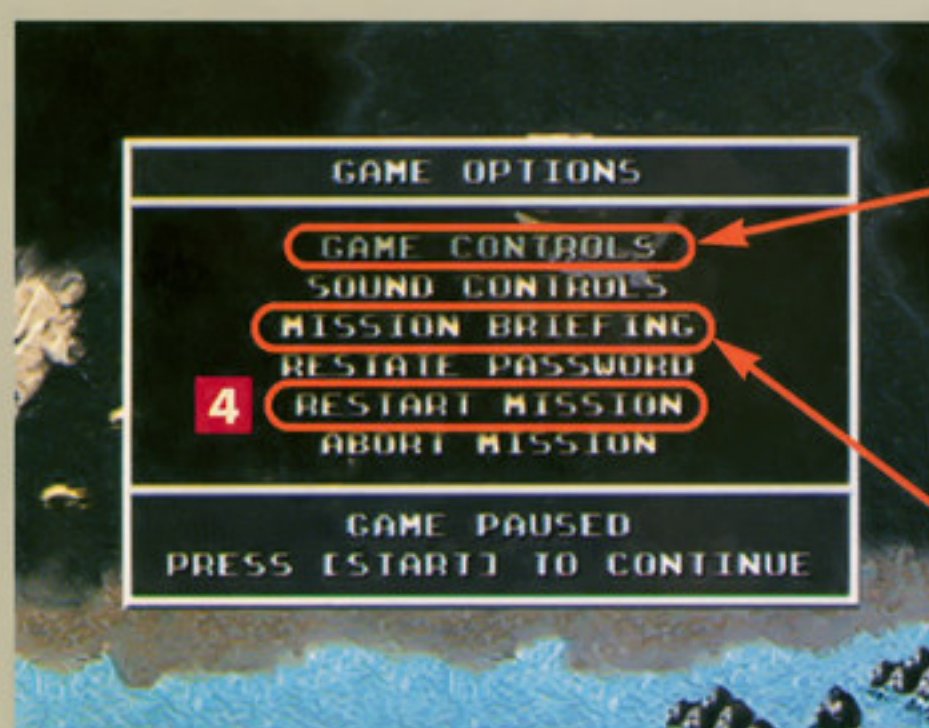
NOD

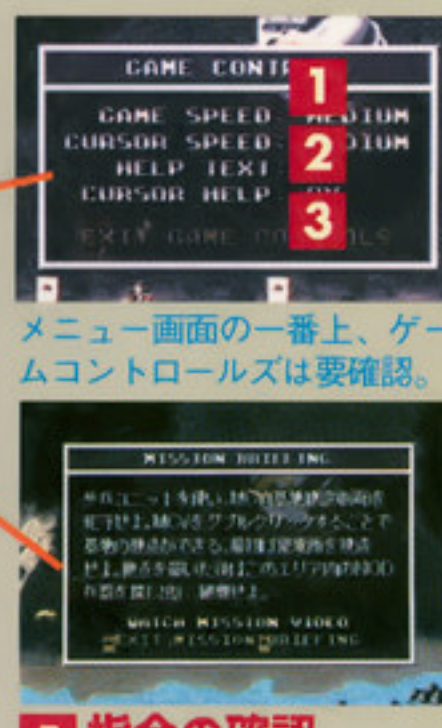
「NOD」の上官は冷酷無比。作戦失敗は死を意味する。目的は必ず遂行せよ。

秘密結社「NOD」は世界制覇をもくろむ悪の組織だ。

初心者も安心　プレイ前のゲームコンフィグ

従来の作品には見られない独特のシステムを採用している「コマンド＆コンカー」には、ゲームに慣れるための親切なオプションが用意されている。ゲームを始める前には必ず右の項目をチェックしてみよう。併せて、覚えておくとプレイ中役立つメニューを紹介。ぜひ使ってみてほしい。ゲームをスムーズに進めることができるはずだ。

GAME OPTIONS
GAME CONTROLS
SOUND CONTROLS
MISSION BRIEFING
RESTATE PASSWORD
4 RESTART MISSION
ABORT MISSION
GAME PAUSED
PRESS [START] TO CONTINUE

プレイが始まったら、すぐにスタートボタンでポーズをかけよう。上の写真のようなメニューが画面上に表示される。

メニュー画面の一番上、ゲームコントロールズは要確認。

5 指令の確認

指令を忘れてしまった時に使う。

1 ゲームのスピードを変える

ゲーム内の時間の進み方を変える。初心者は当然遅くする。慣れたら速くしてみよう。

2 カーソルのスピードを変える

部隊に指示を出すためのカーソル。これも初心者は遅めに設定する。

3 HELPを表示する

カーソルを部隊や建物に合わせたときに表示されるヘルプ文章はONにしておくこと。

4 ミッションを最初から始める

部隊がクリア不可能なまでダメージを受けたら、いさぎよく最初からプレイしよう。

GDIのミッション1でゲームに慣れよう!!

ミッションの流れを把握する

1 指令を受ける

初心者はとりあえずGDI側からプレイしよう。ゲームシステムの基本がわかるよう、ミッション1からすべての要素が含まれているぞ。まずは、指令ムービーを見て、戦闘の目的を確認。聞き逃さないように!

上官が指令を与えてくれる。ミッション1は敵のせん滅が目的。

指令を聞いた後には、美しいムービーが流れる。目的地に向かう兵士たち……。

2 基地を建設

ミッション1において、まず初めにするべきことは基地を建設すること。基地を建設すればいろいろな建物を建てられるようになり攻略に役立つ。ある程度広さが必要なので、兵をどけるか車両を移動させるかしよう。

これが基地のもととなるMCV車両。好きな場所に移動させることもできるぞ。

広い場所に移動させたら、さっそく基地に変化させよう。

建物を建てて戦局を有利に!

基地を建設したら、サイドバーを開いて、パワープラントを建てよう。すると次はバラックを作れるようになる。バラックを製造すると徴兵可能になり、戦力がアップするぞ。これで楽々クリアだ!

右側にサイドバーが開く。パワープラントがあれば製造のスピードは上がる。

パワープラント

基地にエネルギーを供給する建物。たくさん作れば製造スピードがアップする。

バラック

バラックを製造すると徴兵できるようになる。事実上の戦力アップだ。

徴兵

徴兵はサイドバーを開いて建設と同じ要領で。時間がかかるので注意しよう。

命令カーソルを使いこなそう

リアルタイム制を導入している「コマンド & コンカー」では、的確な判断はもちろん、すばやい操作が必要とされる。そのために、カーソルの意味を完全に把握するとともに、ボタンを押すと出てくる順番も覚えておきたい。

キャラクターには、団体行動をさせることもできる。カーソルボタンを押したまま十字ボタンを動かしてみよう。

建物を売り払いクレジットに。元値の半額になる。

攻撃された建物を修復する。クレジットを消費する。

部隊を使って建物を守る。すべての部隊が集結する。

キャラクター用カーソル。任意の敵を攻撃する。

3 攻撃命令

建設が終わったら、いよいよミッションクリアに向け攻撃開始だ。ミッション1のクリア条件は、敵を全滅させること。団体行動で移動させ、マップをくまなく回ろう。敵は思わぬところにいるぞ。

マップはそれほど広くないのだが、思わぬところから敵が現れることがある。

増援があるので忘れないように。無駄がないよう彼らも前線に参加させよう。

MISSION ACCOMPLISHED

4 コンプリート!!

ミッション1は、ほんの小手調べ。敵の数は少なく、マップも狭い。このミッションで手間取っていると、これから先の戦いについていけないぞ。

「NOD」ディスクのミッション1は?

ちなみに「NOD」のほうのミッション1は、ちょっと難易度が高め。まず、基地が作れないのがその理由。増援もあるにはあるが数が少ない。また敵の数も多く基地まで持っている。攻略法としては、単独行動はさけ、部隊全員でまとまって行動することだ。

「NOD」のミッションは全体的に難しい。慣れてからのプレイをお勧めする。

「GDI」はヨーロッパから作戦開始。
「NOD」はアフリカから侵略を始める。

完成度 85%

●SNK●6月27日発売予定●6,800円●RPG

メーカーから一言

あのサムライスピリッツがRPGになった。格闘ゲームでは語りつくせなかったエピソードがドラマティックに展開／キャラごとに用意されたお楽しみイベントも満載だ／　格闘ゲームさながらの迫力あるバトルが楽しめる「武士道烈伝」。乞う//　ご期待//

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

装いも新たにRPGとして登場するサムライシリーズ最新作。壮大なる物語の中で躍動するキャラクター達は、格闘ゲームとは違った人間味溢れる魅力を放っている。今回もその魅力に迫ってみるぞ。

各キャラのイベントをチョッピリ紹介

個性溢れる6人のキャラクター達が主人公となるこのゲームでは、プレイヤーが主人公として選ぶキャラクターによってイベントで発生する会話やその後の展開が異なってくる。ベースとなっている設定は格闘ゲーム版のサムライスピリッツとその続編である真サムライスピリッツだが、そこにはなかった秘蔵話やその主人公だけに用意されたオリジナルイベントまであるのだ。このオリジナルイベントには今回紹介するエピソード系と戦闘を含んだバトルイベント系の2種類が存在するぞ。

覇王丸　お静との再会

覇王丸を主人公に妖花慟哭之章をプレイしたときに発生するイベントに、許婚であるお静と道端でバッタリ出くわすことがある。彼の身の危険を漠然と感じている彼女との再会に、照れつつも気持ちをそらす覇王丸。譲れない男気の中にも優しさが見え隠れするファン必見のイベントだ。興味津々の一枚絵も!?

京北の町に出ると道行くお静を発見。ちなみにお静の声はあの西山喜久恵さん。

そして会話が始まるが、細かいことはプレイしてのお楽しみということで。ね。

ナコルル　イルカを助ける

主人公はナコルルで、邪天降臨之章のとあるボス戦の後に発生するイベント。イルカが登場して彼女に助けを求めるという内容だ。彼女はパーティから離れ、単身で巨岩ダコとの一騎打ちに向かう。行く先に待つは……。

ボス戦終了後、助けを求めて現れたイルカに話しかけるナコルル。

巨岩ダコと闘うためイルカに乗る。まさにイルカに乗った少…女!?

スクープ 「遊郭」でアソブ♥

硬派なイメージのある武士道烈伝だが、お楽しみ要素も盛り込まれている。それがこの遊郭におけるミニゲームだ。遊郭とは、遊女と呼ばれた華やかな女性達が歌えや踊れで客を楽しませてくれる宿場が集まった地域のことで、殿方の憩いの場所である。ここではきらびやかなお姉さん達を会話で口説くというシミュレーションを堪能できるのだ。

当然のことながら女性にとってはあまり楽しい所ではないので……。

3人の中から1人を選ぶと別室へ通される。いよいよか。

話術巧みに進展させるのがプレイボーイの見せどころだ。

ヒント

遊郭に入るとまずは遊女さんを選択できるぞ。どの女性と遊ぼうか？　悩むところだ。

性格を見極めよう！

遊郭でのミニゲームは遊女の問いに対する返答が重要で、彼女達の性格を掴むのが成功の近道だろう。「遊女のことを聞く」で聞ける女将の話から、遊女の性格をある程度判断することができるぞ。

設定のベースは

サムライスピリッツ

天草四郎時貞を倒すことが目的のシリーズ第1弾。

真サムライスピリッツ

新キャラ4人を加え、スケールもパワーアップ。

　※画面写真は開発中のものです。サムライスピリッツ、真サムライスピリッツの写真はネオジオ版のものです。

ガルフォード 家族と再会

妖花慟哭之章でガルフォードをプレイしたときに発生するイベント。彼の故郷であるサンフランシスコに行くと、母や姉妹との感動的な再会が待っている。家族の絆をかいま見られるイベントで、秘蔵の一枚絵もある。

・・・私の息子は
ジパングというところで

息子は一人前になるまで帰ってこないと母。

お兄ちゃん、そそっかしいから！

妹セレナとの劇的な出会い。ここで一枚絵が。

アースクェイクと再会!?

2つの章でサブキャラとして登場するアースクェイク。ガルフォードとは兄弟弟子の仲で、ガルフォードを主人公に選んだ場合、因縁がらみのイベントが展開されていく。盗賊団として暗躍する彼とは戦闘に突入することもあるが、後には「いい」再会を果たすことにも……。

忍の技を盗みに使うとは
どういうことだ！

一方アースクェイクはその後盗賊になる。共に修行していた２人だが対照的な生き方を進むことになるのだ。

ガルフォードのスタートイベント。息子の身体を奪い返すべく旅立った半蔵を助けるために。

邪悪な風が、オレを呼んでいる
・・・オレは天草を追う！

オレの正義の血がうずく・・・
カモン！ パピィ！

幻十郎 壺振りお蝶

一匹狼の幻十郎を主人公に妖花慟哭之章をプレイしたときに発生するイベント。このイベントでもお楽しみの一枚絵を拝むことができる。また、このイベントでは幻十郎の深く哀しい背景があらわになるぞ。コング桑田氏による幻十郎と名アナウンサー近藤サトさんのお蝶が、迫力あるボイス対決を繰り広げてくれるのだ。ファンならずとも要チェックだね。

とある町で幻十郎に声をかけてくるお蝶。

幻十郎という人斬りは
おまえさんかい？

あはは！ お酒の席なんだもの
いいじゃない！

酒を酌み交わす２人。この後何が起こる？

幻十郎のミリョク♥

くだらぬ・・・
ミヅキを斬ればよいのだろう？

哀愁漂う幻十郎は、その台詞の渋さが魅力に。

俺の刀は俺自身のものだ！

和狆に啖呵を切って飛び出す幻十郎。こうでなくっちゃ!!

覇王丸とのバトル？ お馴染みの「ふん！」。イカス。

ふん！

頼む、もどってくれ！
殺し合いはかんべんだ！

関所でのやり取り。幻十郎には役人もお手上げ。

チャムチャム チョナチョナと再会

邪天降臨之章のスタートイベントでは元気一杯だったチョナチョナが、妖花慟哭之章では一変して病床に臥せっている。親友の元気を取り戻そうとチャムチャムは、そこで元気のモトと名高い電気ウナギンを捕まえに出かける。

ちなみにチャムチャム以外を主人公にした場合、チョナチョナが病床に臥せることはないのだ。チャムチャム専用のオリジナルイベントのひとつということになる。

長老の隣の家がチョナチョナ宅。元気出せと話すチャム。

ホントねん？ スッゴクうれしい！
コホコホコホ・・・

チャムチャムの言葉に喜びながらも咳込むチョナチョナ。

そうだ！ 元気のモト
電気ウナギン、食わせてやる！

雨の精霊チャクの沼。ここに電気ウナギンが。

いくよっ、パクパク！

右京 黄泉姫

主人公を右京に選択した場合「究極の花」のイベントが起こる。右京は花の香りに誘われ、パーティを離れて単身「いけない花園」の奥へと進んで行ってしまう。短命を旅に捧げた男の末路は!?

とあるダンジョン内で右京は花の香りに気付く。

なんだ？
花の香り？

これが・・・究極の花なのか？

ついに彼は目的の「究極の花」を発見したのか!?

そこに一人の美女が現れる。彼女の正体は？

黄泉姫

主人公が右京の場合のみ登場する貴重なキャラ。楽園「幽玄郷」の姫で共に時を過ごす男性を求め暮らしている。

とうげ・キング2

峠KING2 THE SPIRITS

完成度 100%

●アトラス●4月18日発売●5,800円
●2人対戦プレイ可能●全年齢推奨
●レーシングコントローラー、マルチコントローラー対応

メーカーから一言 今回の作品は前作と比べてさらにリアルさを追求した本物志向のレースゲームになりました。特にコースは実在の峠をモデリングしたこともあって、きっとプレイヤーを唸らせる満足のいくものと思います。車種も大幅増加の18台！ ぜひお楽しみに。（広報／小林）

COURSE Aを大紹介!!

3つあるコースの中から今回はコースAを紹介しよう。このコースAは、いわゆる「～スカイラン」と呼ばれるような、いかにも峠らしいコースで、タイトコーナーも多いうえにアップダウンも激しい高難易度なレイアウトとなっている。決してパワーのある車が速く走れるわけでもなく、セッティングの善し悪しが走りに非常に大きく関係するので、うまく走れない人はセッティングを変更してみるといいだろう。

さて、どのコースにも言えることだがこのコースも1周がさほど長くなく、普通に走っても1分程度でラップできてしまう。場所によって景色に特徴があるので、コースを覚えるのもさほど難しくないぞ。

車雑誌の看板を横目にグ～ッと右へカーブ。もうじきドライブインがあるが、駐車場に入っても何にも起こらないので念のため。

急な上り勾配のヘアピン。視界が非常に悪いためコースをいち早く覚えよう。

左、左と続く連続コーナー地帯だが、難易度的にはそれほど高くはない。思い切って攻めてみよう。

ここが峠の頂点となり、ここからはひたすら下るのみになる。前半は上りなので絶対車速は低いが問題はココから。

スタート直後の左コーナー。コーナーの先が見えないためにドライバーの恐怖心を煽る。ドリドリで抜けろ！

そしてかなり急な下り勾配の斜面を駆け下りていく。もちろん右、左とコーナーが続くぞ。

ここを曲がってストレートに入ると1周。R自体は緩やかな高速コーナーなので、何も考えず突っ込んでいこう。景色がそれっぽい。

下りながらのヘアピン。思いきり減速するか、あるいはハデにドリフトさせるか2つに1つだ。

トンネルもある。ちゃんとトンネルに入るとエンジン音が響き渡るぞ。雰囲気もなかなかイイね。

美しい景色を見下ろしながら、ずーっと下っていきます。ここを下り終えたあたりでトンネルへ。

チューニングパーツの種類と役割を学ぼう

エンジン（ターボチャージャー）

ターボは排気ガスの勢いを利用してタービンを回し、それをコンプレッサーの要領で混合気をエンジンのシリンダーに送り込む装置だ。そうすると、通常よりも多くの混合気をシリンダーに入れることができるため（イコールより多くのガソリンを燃やすことができる）、パワーが上がる、という寸法。しかしタービンは大きければ良いというものでもなく、大きいタービンほど回すのに時間も喰うためエンジンを高回転でキープできるような場面でないと威力を発揮できない。小さなタービンは全く逆と考えていいが、いずれにせよ、高回転域でないと使えない。

ステアリング

基本的に切れのレスポンスの設定だけなので、自分に一番合ったスピードのものをセレクトしていいだろう。早い方がいい、あるいは遅い方がいい、ということはないので好きなのをセレクトしよう。

LSD

リミテッドスリップデフと呼ばれるディファレンシャルギアの1種。機能や仕組みをここで解説するには足りないので、ドリフトしたいならON、したくないならOFFにしておいて間違いない。

サスペンション

路面からのショックを吸収する大切なパーツで、サスだけのセッティングではなく、タイヤとのマッチングを考えてセッティングしないと本当の効果は得られない。基本的にフロントをソフトに、リヤをハードにするとオーバーステアになり、フロントをハードに、リヤをソフトにするとアンダーステアになる。それとサスをソフトにするとタイヤの限界は高くなるが車体のロールが大きくなり、ハードにするとロールは少なくなるがタイヤのグリップ力の差がモロに出てしまう。とはいえ、多くの場合、ソフトよりもハードの方がセッティングしやすい。

タイヤ

ドリフトしたいならグリップの低いタイヤ、グリップ走行でいきたいなら当然ハイグリップタイヤをチョイスするのが普通だが、グリップ力とエンジンパワーのバランスも考えてセレクトするのがポイントと言えるだろう。

マフラー

一般的に太いマフラー程良いと勘違いされがちだが、実はゲーム中のコメントにもあるように太いからといって良いというものでもない。コース、ドライビングスタイル、マシン特性、マシンパワー等を考えてセレクトしよう。

ブレーキ

パワーを上げるなら絶対に強化したいのがこのブレーキ。特にハイグリップタイヤを履いている場合は強力なブレーキでないと制動しきれないことも多々ある。あとブレーキングからドリフトへのきっかけを作る場合も重要だ。

コレがゲームに登場する全18台のマシン！

さて、ゲーム開始直後に選ぶことができるクルマはほんの数台。しかもパワー的にはお世辞にも強力とは言えないような、軽から中排気量車ばかりだ。そこからどういうクルマが増えていくのかは以下の表の通り。実に全18台もの車種がセレクトできるようになる。基本的にはしだいに排気量の大きな車が登場していくというパターンだが、必ずしもその車の方が速いということはないので注意してほしい。あくまで舞台は峠。排気量が大きい車より小さい車が有利な場合だって多々あるわけだ。

TYPE A
最もパワー的にもスピード的にも大人しいクルマ。初心者向けだ。
MAX 155.61km/h　MR

TYPE B
軽ながらその秘めたる実力はかなりのもの。乗りこなせば速い。
MAX 174.50km/h　FF

TYPE C
峠と攻めるならコレ。ハチロク風なFRマシンで性能もそこそこ。
MAX 185.10km/h　FR

TYPE D
Z風なマシン。パワーもあり、FRなので存分に振り回せる。
MAX 195.10km/h　FR

TYPE E
まさにライトウェイトスポーツ。軽いボディで軽快に走れ！
MAX 209.99km/h　FR

TYPE G
4WD車特有の挙動をどう料理するかで速さが決まる。素質は良い。
MAX 223.50km/h　4WD

TYPE J
若干車重が重そうだが、パワーはある。FRなのでドリフトマシンか。
MAX 226.63km/h　FR

TYPE L
FF車特有のタックインを活用した走りで攻めれば速さ確実!?
MAX 238.50km/h　FF

TYPE Q
かなりのパワーを秘めたマシン。コーナーには強そうだが……。
MAX 253.20km/h　4WD

TYPE F
比較的コンパクトなボディに強力なエンジンを積んだモンスター。
MAX 254.30km/h　MR

TYPE H
ラリーでは無敵の某車に似たフォルムと性能はゲームでも強力!?
MAX 248.40km/h　4WD

TYPE K
スポーティなフォルムとロータリー（?）サウンドが魅力。オススメ。
MAX 237.80km/h　FR

TYPE N
このハイパワーをどう制御するかが問題。腕の差が出るマシンか？
MAX 263.40km/h　FR

TYPE P
優れたウェイトバランスが生む操縦性の良さは絶品。どう乗るか？
MAX 266.60km/h　MR

TYPE R
800CC、440馬力というパワーを誇るが、峠では使いづらいか？
MAX 268.36km/h　FR

TYPE I
マシンバランスはかなり上質。セッティングしだいでは無敵になる!?
MAX 230.00km/h　MR

TYPE M
有名なあの車によく似たマシン。RRという駆動方式がどう出るか。
MAX 264.27km/h　RR

TYPE O
運動性能、パワー共に最高のスペックを誇るマシンだが……。
MAX 263.30km/h　4WD

デザエモン2
DEZA 2

自分自身の手でシューティングが作れる夢のソフトそれが「デザエモン」

ゲームが作れるとはいうものの、どうも難しそうで……と引くことなかれ。この「デザエモン2」はゲームメイキングの面倒な部分は全てソフトが手伝ってくれるため、初心者でも手軽にゲーム作りが楽しめる。例えばユニット1つ作るにしても、ポリゴンを使うことで6面図を一気に作ることだってできるのだ。これはドットで描くよりラクでいい！　今回はこの新機能の使い方を説明しよう。

ポリゴンキャラは画面では2Dに変換される。もちろん従来通りドットで描くことも可能だ。

完成度 70%

●アテナ●今夏発売予定●5,800円
●シューティングゲームコンストラクション
●2人同時プレイあり●全年齢推奨

メーカーから一言
ある雨の日のことだった。僕がプログラムを組んでいると画面の中から妙にカクカクした大工らしき男がやって来た。彼の名は「ポリ吉」。ポリゴンを操るその姿に男泣きした僕は、彼をデザエモン一族に加えてあげたのだった……。（謎のプログラマー・矢風 図）

ポリゴンエディターで手軽にユニットメイキング

I群 ユニットアイコン

ポリゴンを使うといっても、ことさら難しく考える必要はない。要はポリゴンでできた様々なパーツを組み合わせて1つのユニットを作ってしまおうということで、実にわかりやすい。操作もちょっといじればすぐに理解できるほどカンタン。ただし、立体だから多少のコツはいるけれど、すぐに慣れるはず。

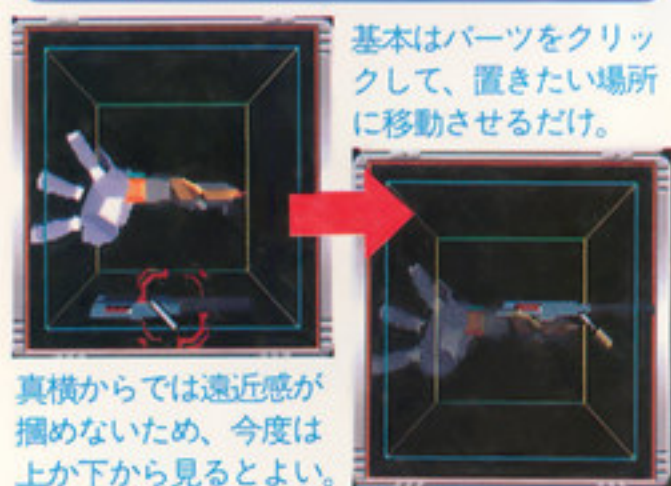
視点を回転させます

パーツは6つのカテゴリーに分類され、その種類も豊富。どれを使う？

視点の回転

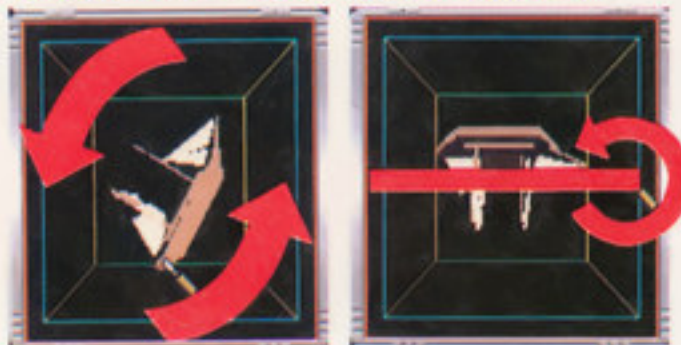
作業スペース全体を回転させる（実際には視点が移動するのだが）アイコンで、様々な角度からユニットが見わたせる。各パーツ同士のつながりはこれでチェックできるため、頻繁にお世話になるアイコンだ。

パーツの移動

基本はパーツをクリックして、置きたい場所に移動させるだけ。

真横からでは遠近感が掴めないため、今度は上か下から見るとよい。

選択したパーツを移動する。ただしパーツは現在見ている平面の中だけで動くため、今の視点からはいい位置だと思っても、別の角度からだとズレているということがよくある。よって、まず横の位置（高さ）を合わせ、次に真上からという具合に2回に分けて位置を合わせよう。

パーツの回転

パーツに縦方向、横方向の回転を加えるアイコン。微妙な角度調整も思いのままだが、その分位置合わせに少し苦労するかも。特に左右対象になるようなパーツを置きたい時は、まず2つのパーツを重ね合わせて角度を調整し、それから置きにいったほうが効率がいい。覚えておくと便利だぞ。

カーソルで指定した後、上下にキーを動かすとパーツは縦方向に回転し、左右キーで真ん中を軸にして横方向に回転させることができる。

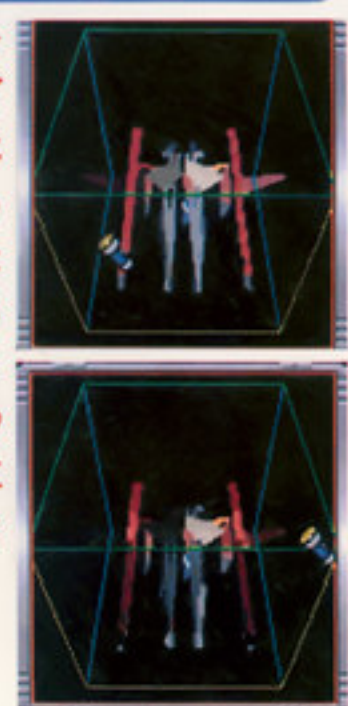
パーツの拡大・縮小

パーツを引き伸ばしたり縮めたりして丁度良い大きさに。縦横幅を調節したら、厚みもそれに合わせて調節してやろう。

画面ズレ修正

作業スペース全体を移動させるアイコン。ユニットの一部が見えにくい時などにうまく活用し、作業効率を高めるのに使おう。

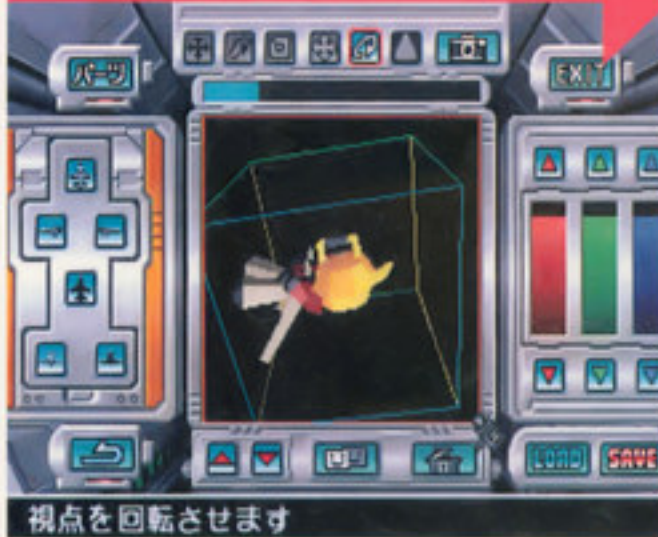
光源位置変更

光の当たる位置を変え、ユニットのどこを明るく、または暗くするかを決めるアイコン。光の当たり具合によって同じユニットでもけっこう雰囲気が変わるので、パーツの組み立てが完成したら色々と試してみよう。

3分間メイキング ためしに何か作ってみよう

用意するもの：DEZA2「ポリゴンエディター」……1ケース

　では実際に、どんなふうにユニットが組まれていくかを誌面で再現してみよう。……とはいうものの、別にそんな大したことをやるわけではない。例えばここに「やかん」という一風変わったパーツがある。これを題材に1つ、簡単に何か組んでみようではないか。素材はバラエティ豊かに用意されている。だがどれもやかんとは縁のなさそうな物ばかり。ならば、これらをくっつけていけばたいそう個性的なユニットができるに違いない。だが、あまりシューティングと関係のないものを作っても仕方ない。といろいろと考えてみた結果がこれだ。

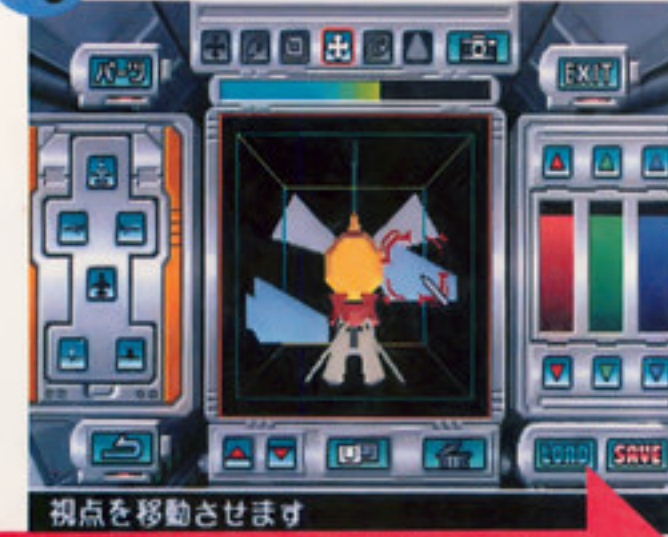
1 やかんにブースターをつけてみよう

まずは推進力が必要、というわけで安直にブースターを選択。これならよく飛びそうだ。

2 戦車の砲塔で破壊力をアピール

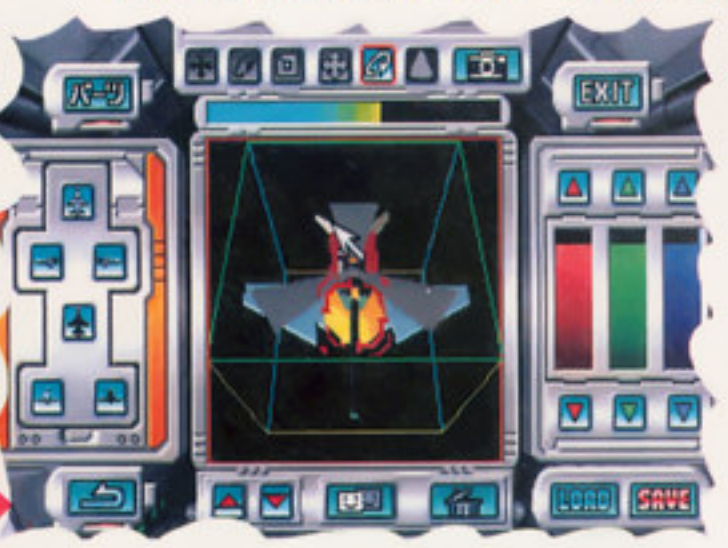
シューティングは弾を撃つゲーム。ならば、とつけた戦車の砲台。フタの部分に設置。

3 プロペラなんてどうだろうか

ブースターだけではバランスが悪そうなので、プロペラを用意。少し大きめにしました。

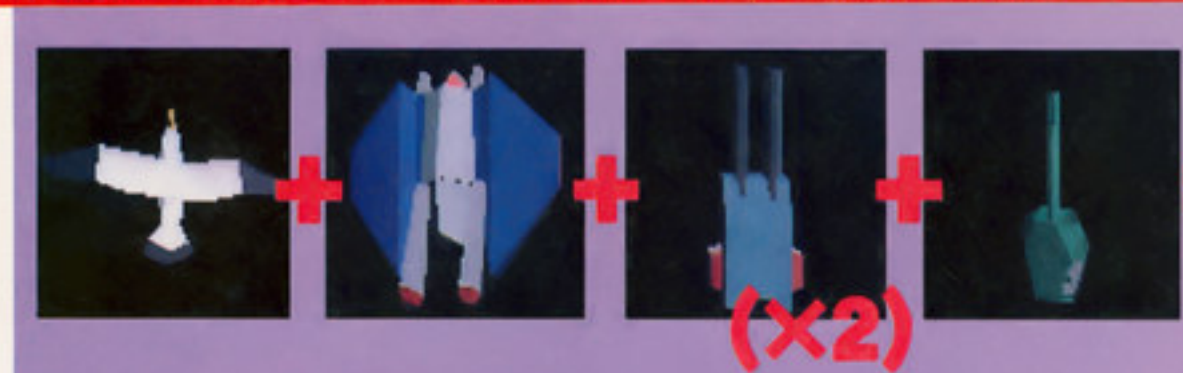
4 翼だってつけちゃうぞ

見た目重視で翼を2枚取り付ける。なにやら当初の計画とは全然違うシロモノに……。

5 できた　完成

やかんが戦闘機モドキになりました。でもこれはこれで意外と良いのでは？　と自画自賛。

総括

　何だかしょうもないものが出来上がりましたが、雰囲気は掴めていただけましたか？　この「こうしたら面白いかなあ」という感覚だけで物を作り上げる行為、何かに似てると思ったら、昔遊んだブロック遊びなんですね。幸い、これならブロックが散らかったりしないし、これだけでもかなり遊べます。まずはそんなところから楽しむのもアリではないでしょうか。

ポリゴンはゲージが許す限り使えます

＋ ＋ (×2) ＋ ＝

このゲージが上限に達しない限り、一応パーツは付け足せる。だが、それほどパーツを使わなくてもユニットはきちんと組めるはず。ちなみに10個までならＯＫ。

Ⅱ群 六面図表示

　これらのアイコンはそれぞれ視点を上下左右前後に切り換えるもの。これが後に2Ｄのデータに直接反映されるため、パーツ同士のつなぎ目、左右対称のパーツなどにも気を配っておこう。

Ⅲ群 光源色変更

　各パーツのカラーリング自体はあらかじめ決められたものだけど、光源の色をいじることで、ユニット全体のカラーを変更できる。少し手を加えるだけでも全体の色味はガラリと変わる。

カラーバランスは光の3原色。全てが同じ強さだと無彩色の光になるが、ちょっと崩せばこんな色に。

Ⅳ群 その他のアイコン

1つ前の状態に戻す

　万が一、誤った決定をした場合でも、1つ前の決定ならこのアイコンでそれを取り消すことが可能。

パーツのコピー

　選択中のパーツの複製を作る。ある程度大きさを変えたパーツがもう1つ必要になったときに便利。

作業パーツの変更

　パーツ同士重なって、目的のパーツを直接選べないような時はこのアイコン。作業順で検索できる。

ゴミ箱

　現在選択中のパーツを破棄するアイコン。いまいちイメージと違う部品があれば、この中へどうぞ。

DEKA 4駆

～TOUGH THE TRUCK～

灼熱の砂漠からガチガチに凍ったアイスバーンの雪道まで、どんなところでも走り抜ける4WDマシンのレースゲームが登場する。独特の操作感やアップダウンの激しいコースなど、普通のレースゲームとは一味違った楽しみ方ができるのだ。さらにハードロックを主体としたBGMや、英語によるDJが気分を盛り上げてくれること間違いなし！　タフな四駆野郎達の戦いが今始まる！

完成度 100％

●ヒューマン ●5月2日発売予定 ●5,800円
●レースゲーム ●全年齢推奨

メーカーから一言

このノリノリのレースゲーム「DEKA四駆」では、超クールなオリジナルステッカーがもらえるキャンペーンを実施します。全国のオートバックスで、5月から開催。あなたの愛車にもこのステッカーをぜひ貼ってくださいね！　（宣伝　小林）

フツウの道はひとつもナシ!!　車酔いに注意せよ！

コースはすべてオフロード。さらに直線はほとんどなく、道の真ん中に巨大な岩が転がっていたり、狭い急坂を一気に駆け上がったりといっときも休むヒマはない。ゲーム画面は常にトラックの動きと連動しているのでアップダウンが激しいと思わず車酔いしそうになるくらい。

操作はいたって簡単で、方向キーでステアリング、Cボタンでアクセルワークだ。このあたりはコンフィグでプレイヤーの好みに設定できる。またマニュアル時はRボタン、オートマ時は1速の状態でRボタンを押すとバックギアに入る。スピンやクラッシュが多いこのゲームでは車の体勢を立て直すのに必須のテクニックなので覚えておこう。

じっと画面に集中しているとかなり酔ってくる。長時間プレイすれば慣れてくるが、休憩時間が必要かも。

視点切り替えでさらに酔える!?

最近のレースゲームには必須ともいえる視点切り替え機能は、もちろんこの「DEKA4駆」にもついている。

通常画面は自分の車を斜め上から見下ろすもので、自分の状況やコースのレイアウトがよくわかる利点がある。迫力では後述のUP視点に劣るが、慣れるまではこの視点がおすすめだ。もう1つはUPの視点。いわゆる運転席の視点なのだが、画面がかなり揺れるので、まさにオフロードを走っているような感覚が味わえる。衝撃さえ伝わってきそうなほどの敵車との激しいつばぜり合いや、迫りくる岩肌が迫力満点なのだ。このゲームを真に楽しむつもりならUP視点で挑戦したい。

通常画面

前方視界が広く、いち早くコースの変化に対処できるのだ。

UP画面

臨場感あふれるUP画面。この画面では、実際に四駆を運転しているような視点でプレイすることができる。ただし視界が狭くなるのでコース前方が見にくくなり、操作も難しくなってくる。

選べるコース、車種は6種類!! 悪路を駆け抜けろ!

メニュー画面で選べるコースは6種類。プレイヤーの車も6種類用意され、それぞれに性能差がある。コースはどれも一筋縄では攻略できないダートコースぞろいで、状況設定も違う。雪山では路面が凍りつき思ったように操作ができなかったり、火山地帯では急カーブの坂道が連続して続いたりとバラエティに富んでいるのだ。車の特性は車種によって変わるが、それほど気にする必要はない。まずは好みで選んでいこう。

Dynamite Pass
緑の小高い丘を走る比較的やさしいコース。とはいえアップダウンは激しい。

Devils Kitchen
砂漠の狭い道をらくだや戦車を片目に走る。路面が砂地なので滑りやすい。

Hades Highway
やや道幅が狭めのハイウエイ。火山の火口の周りを高速で走る。

Groundzero Gulch
切り立った崖の間を走るコース。ジャンプポイントが多いので車の制御が難しい。

Mercuria Forest
気持ちのいい緑の森に設置されたコース。急な下り坂が多く、かなり速度が出る。

Arctic Inferno
全面雪道の厳しいコースだ。路面はアイスバーンが多くアクセルワークも難しい。

昼、夜、天候も選択可能だ

車を運転するのに昼間か夜かというのは重要な事項だ。さらに天候も関係してくるだろう。DEKA4駆ではそれらの条件をプレイヤーが設定して遊ぶことができる。昼の晴天や夜の雷雨など組み合わせも自由。雪山のコースでは雷雨を選ぶと吹雪になるという凝りようだ。また、天候によって路面コンディションに影響が出たりもする。当然といえば当然だが、雨が降れば路面はウエットになり車の制御は難しくなる。

昼

晴れ

晴れなら当然路面コンディションは抜群。ジャンプしたときの青空が美しい。

夜

雨

路面が滑りやすく車の制御が難しい。自分の腕に自信ができたらチャレンジ!

雷雨

かなり激しい雨や雪が降ってくるので視界も悪くなるし、路面状況は最悪だ。オフロードでは自然が相手なので実際にもこのような状況がありうる。

アクセルMAX! ターボオンできびしいレースを勝ち抜こう

コース、車種とくれば次はレースタイプ。これも3種類の中から選ぶことができる。

シングルレースは1つのコースを走りきるモードだ。このゲームのコツをつかむまでの練習モードと考えてもいいだろう。短時間でプレイできるので気軽に楽しむことができるが、セーブはできない。

チャンピオンシップはDynamite Passから始まり6つのコースを順番に走り、その順位を敵車と競うもの。敵車は容赦なくプレイヤーを跳ね飛ばすのでトップを取るのは容易ではない。タイムトライアルは1つのコースをどれだけ短いタイムでクリアできるか競う。敵車は出ないぞ。

Single Race

初めてこのゲームをプレイする人にうってつけのタイプ。慣れてきたら時間を夜間にしたり天候を変えてみてプレイするのも面白い。

CHOOSE CLASS Novice Class

最初はこのクラスから始まるので、ここからランクアップしていこう。

Championship

1位から6位までポイントが加算され、その順位を競う。時間や天候パッドのセッティングは一度このモードに入ると変更できないので注意。

CHOOSE CLASS Pro Class

このクラスになると敵車はまずミスをしなくなる。実力が要求されるぞ。

Time Trial

純粋にタイムを競うので敵車は出ない。コースの所々にタイム計測ポイントがあり、細かくタイムを測ることができる。

CHOOSE CLASS Extreme Class

もっとも難易度が高く、敵車のテクニックも相当なもの。上級者向き。

D-XHIRD ディ・サード

完成度 70%

●タカラ●5月発売予定●5、800円●対戦格闘

メーカーから一言
格闘システム面も明らかになり始め、いよいよ今日から開催の東京ゲームショウでは、その一部を体験できるようにと、開発チームも「ノンストップ」で追い込みをかけました。完成をぜひ楽しみにしてください。

キャラ選択画面CGも公開！発売ももうすぐ？

魅力あるキャラクター達がノンストップ、そしてダイナミックなアクションを縦横無尽に繰り広げる、「D-XHIRD」。

今回は、前回紹介したDDS(ダイナミック・ディメンション・システム)の大きな要素のひとつである「超ガード」の説明や、連続技の見せ場「自主連」の一例、そして全10キャラクターの必殺技の一部を公開する。

続D・D・S 超ガードとは……？

ラッシュを断ち切れ！

「超ガード」とは、指定のコマンド入力で発動し、触れた相手をはじき飛ばす特殊ガードのこと。ただし、これを使うと、ガードレベルゲージ(体力ゲージの下にあるゲージ。通常は相手の攻撃をガードするたびに減り、なくなると武器が破壊されることもある)が減少してしまうので乱用はできないがこれは使い方次第だろう。

超ガードのコマンドを入力。すると、まるで煙のようなエフェクトがキャラクターの体を守るように包み込んでいく。

これに触れた相手を大きくはじき飛ばすことが可能だ。そして、さらにここから反撃に転じることができる。

様々な追い打ちをかけることもでき、場合によっては劣勢から一気に優勢に持ち込むこと可能となる。

自主連の写真も入手!!

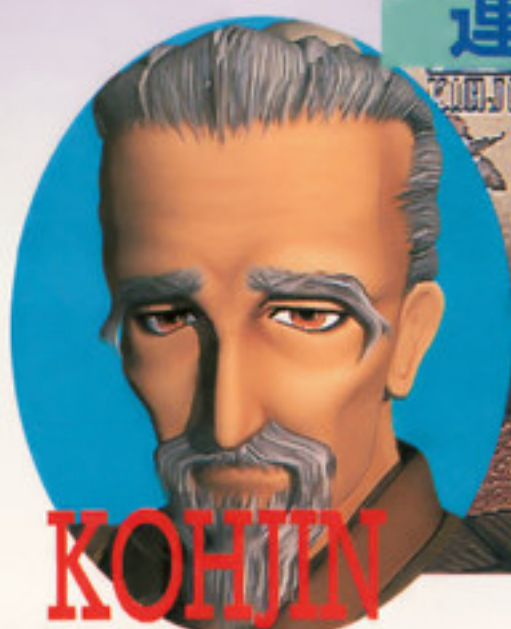
以前お伝えした自主連の写真を入手。ちなみにこれは、回し中段突き→蹴り上げ→回し中段突き、とつなぐカレンのものだ。

個々の技をピックアップ！

開発は順調に進んでいるようで、各キャラクターの必殺技、そしてそれらの技の名前も、まだ仮称ではあるが、少しずつ判明してきた。

ここでは、その一部を写真と共に紹介しよう。ボゥイ達華麗な動き、そして勇姿を堪能してもらいたい。コマンドについては続報を待って欲しい。

MEROW
ヴァキュアムトルネード

カノンプラズマ
BOY

KOHJIN
連環腿

SCHNEIDER
冥界門
LUCIFER
KAREN

マウンテンエアプレーン
SABRINA
側転きりもみアタック
ライダーキック
榊覇巌流小手返表門

SAOTOME
ライジングスクリュー
SANJUROH
ハードバイオレンス
SEIYA

ゲーム天国 THE GAME PARADISE!

ゆかいシューティングの決定版!

ジャレコが総力をあげて贈る痛快無比なシューティング「ゲーム天国」。今回はウワサのインタラクティブメニュー画面の真相究明と、中盤ステージの紹介をしちゃおう。よくもまぁこんなところまで……というぐらい魂のこもった作りこみを見てちょうだい!

完成度 100%

●ジャレコ●5月23日発売予定
●5,800円(通常版)/7,800円(ビデオつき極楽パック)
●シューティング●全年齢推奨

メーカーから一言 オプションモードには、ゲームには使われていない、極楽パックのアニメの挿入歌も聴けるようになっています。これが、むちゃカッコイイ! さて、文化放送(他3局)で放送されている「みか@美紀のスーチーラジオSTATION」も聴いてくださいね!(宣伝 も)

はりきってゲームスタート……その前に ユキちゃんと楽しいおしゃべり!

普通のゲームだったらただ項目が並んでいるだけのメニュー画面。だがしかし、「ゲーム天国」はそうではない。なんと物語の主人公である伊藤ユキちゃんとの会話を楽しみながら、メニューを選んでいくようになっているのだ。その状況を解説するなら「電源を入れて、スタートボタンを押してっと……あれ? このゲーム恋愛シミュレーションだったっけ?」と思ってしまうほど。プレイヤーが設定する項目に対して様々なリアクションをとるユキちゃんと、ゲーム前の楽しいひとときが過ごせるっつーワケ。ちなみにしばらく操作をしないと、ユキちゃんの独り言が聞けたりもするんだな。これが。

ユキちゃんてば表情豊かなんだから!

ゲームモードを選んでネ★

アーケードモード

シューティングゲーマーからモモコファンまでをも虜にしたアーケード版を完全移植。2人同時プレイも可能だ。

アレンジモード

サターンへの移植にあたって新たに加えられたモード。選べるキャラクターやステージの増加、ステージ間のデモなどが盛り込まれている。ちなみに右ページで紹介しているのは、すべてアレンジモードでの画面なのだよン。

オプションモード

ボタンの配置やゲームの難易度など、各種設定をするのがここ。そのほかにも、サウンドテストや、登場キャラの元ゲームを紹介してくれるデータモードなどが用意されている。あれ? 回想モードってなんじゃらホイ?

ほんじゃステージ紹介いってみよ～!!

ステージ4 カラオケワールド

カラオケバトル開始！

カラオケボックス内での戦いとなるこのステージ。敵キャラは、なんと背景で歌い踊るみさとちゃんが歌う「ラブリースター」の歌詞そのもの。つまり、流れる歌とまるっきり同じ文字が自機めがけて飛んでくるのだ。文字を破壊することでアップする採点機の得点を100点にするか、ワンコーラス歌いきれば面クリアだ。

敵キャラは みさとの歌!?

発覚! ステージ間デモにG・山田編が！

アレンジモードでは、ステージ間にデフォルメされたプレイヤーキャラたちによるデモシーンがある、というのは前回の記事で紹介とおり。しかし、事はそれだけではなかった（クワッ！）。なんと敵役であるジーニアス山田側の様子を描いたデモまでもが用意されているのだ。スゴイぜ！

オンボロな部屋の奥には数々の超兵器が。山田役・千葉繁氏の熱演で爆笑まちがいなし！

ステージ5 家庭用ワールド

自宅で遊んだあのゲームが！

アレンジモードの目玉ステージ第2弾が、この家庭用ステージだ。新たに追加されたステージだけに、今まで以上にパロディ満載なステージになっているぞ。まずは画面をご覧あれ！

迫り来るゲーム機！

パッドや本体が乱舞する。中ボスはなんと合体マシンだ。あっ、あの赤いゴーグルはっ!!

このタイトルに この姿は!?

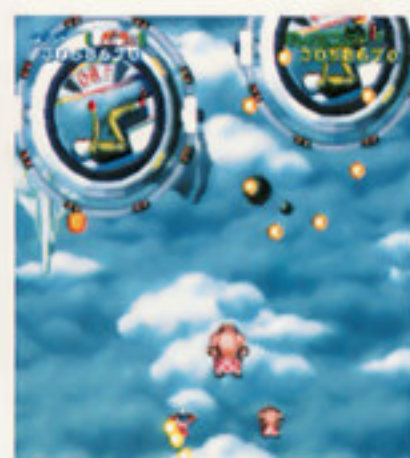
もーこんなことされたんじゃ笑うしかないでしょ。しか〜し、本当に驚くのはこの後のシーン。続きはゲームでネ。

ステージ6 ドライビングワールド

アクセル全開でGO！

この面での戦いは、大型体感マシンの世界で繰り広げられる。どっかで見たことがあるようなストックカーが登場するレースゲームから、やっぱりどっかで見たような戦闘機なんかが登場する空中へと舞台は移り変わっていくのだ。そして、ステージの最後には、またまたどっかで見たような……（以下省略）。

中ボスは左右に揺れる大型きょう体。画面では赤いフェラーリが爆走中なのか!?

グルグルと回転する大型体感マシン。山田が吐き出しているのは……。

中ボス後の空中シーンでは2重のリング型きょう体がお目見え。回転しながら出現する。

BOSS!

そして舞台は王国へ（笑）

秘密の中ボスを倒した後は、舞台は一変してRPG風の画面に。ここでは、プロペラがいっぱい付いた飛行船や気球、冒険者、ヤマダスライムが攻撃をしかけてくるのだ。気分はもういっぱしの勇者様。世界を救うのはキミだ！

フィールドを抜け魔王の城へ。モンスターにウジャウジャ！

一度倒したかに思えた魔王が真の姿に変身!! なんてお約束なんだ！

倒した!? BOSS!

過激 タイムアタックがさらに熱く!!

制限時間内での得点を競うタイムアタック。アーケード版で世のシューター達を燃え上がらせたこのモードも、超大幅パワーアップしたぞ。最大の変化は、状況に合わせた音声が入るようになったこと。ほかにも面の追加など、こんな小さなスペースではとても書ききれない。つーことで、次回詳しく紹介するよ！

CASPER™
キャスパー

可愛いオバケと少女の友情を描いた映画「キャスパー」。
強欲なキャリガン夫人から自分達の屋敷を守り抜け！

完成度 100％

●インタープレイ/EAV● 4月25日発売予定
●5,800円●アクション
●全年齢推奨●１人プレイのみ

メーカーから一言
大ヒットの映画「キャスパー」がパズルアクションとして帰ってくる。ホイップスタッフ屋敷を舞台に、3人のおばけの妨害をかわし、数々の謎を解きながら冒険する。画面やBGMとも映画のイメージそのまま。家族そろって楽しんでください。

僕と友達になってよ!!

このゲームは主人公のキャスパーを操り、ホイップスタッフ屋敷を探険するアドベンチャーゲーム。キャスパーを動かしながらアイテムを取る、使う、パズルを解く、色々な姿に変身する。キャスパーはお化けなので、これ以上〝死ぬ〟ということはないし、時間制限もない。ただしパズルを解くのに失敗したり、変身ポイントを使いきった場合はスタート地点に戻されるが、それまでに開けたドアや解いたパズルはそのままなので、あせらなくてもOKだぞ。

扉を開ける時や何かをする時はBボタン。最初は表示があるので親切。位置が合わない時はL／R連打で高さを調節しよう。

怪しい場所はAを押して調べよう。何かしらメッセージが出るハズ。

キャスパー

ホイップスタッフ屋敷・最年少のお化け。他のお化け達とは違い、人間を驚かせるのが嫌い。キャットとぜひ友達になりたいと思っている。

あれっ、ぼくの家に
女の子がいるぞ！
お友だちになれる
かなぁ？

ハーウェイ父子

強欲な屋敷の所有者キャリガンの依頼を受け、調査に来た「死者の精神科医」とその娘・キャット。お化け達と困難な取引をすることになる。

謎解きアドバイス
～アクト１・序盤編～

ACT ONE
アクト1
Find Tokens of Friendship
友情のあかしのプレゼントをみつけよう

最初の目的は、スタート地点の真上にある額の中に４つのピースをはめて絵を完成させること。とにかく怪しい場所はAボタンで調べよう。同じ物でもメッセージが違うことがある。スタート地点や台所の奥にあるフードは必ず取って、変身ポイントを溜めよう。台所にいるファッツオはまだ倒せないので、ひたすら逃げて奥へ。床のバケツを取るのも忘れずに。宝箱は中にお化けがいるので、開けたら即逃げる！　お化けが消えたら高さを合せてピースを拾おう。おもりを手に入れたら、左下の写真の所（床がキラキラしている）で使えばドアが開いて先に進める。

ピースが揃い絵が完成すれば、変身能力（スモーク）をゲットだ！

暖炉の火に近寄るとダメージが！バケツに水を入れて使うと……!?

ここにおもりを落とそう。失敗しても、再度おもりを拾って使えば大丈夫。

これがスモークの変身能力だ!!

写真の様な「通風口」の場所に立ったら、XかZでスモークを選択してCを押してみよう。

通風口の中を通って、別の部屋にワープ！変身ポイントの残りに気をつけながら進もう。

進化する文明。
——導き手は君だ!!

完成度 100%

●アスミック ●5月2日発売予定
●5,800円●シミュレーション ●全年齢推奨
●1人プレイのみ ●パワーメモリー必須

メーカーから一言
とりあえずプレイするだけなら誰にでもできるが、「宇宙進出」や「世界統一」をするのはなかなか難しいのである。気がつくと朝になっていることもしばしば。完全制覇まで、ハマること間違いなしなので、覚悟してください。（アスミック・広報・大西）

古代インカにマヤ、アステカ、そして現在も発展を続ける様々な文明。興り、発展し、滅びてはまた興る文明とは、まさに人間の歴史そのものだ。指導者として都市を発展させ、技術を開発して、君も壮大な文明の育成に挑戦してみないか？

CIVILIZATION
シヴィライゼーション 新・世界七大文明

文明を育てて、狙うは世界制覇or宇宙一番乗り！

都市（人間）＋技術（テクノロジー）

人と他の生物との違いは文明を築いたか否かである、とも言われる。それをシュミレートする本作では、文明を発展させるための要点が２つある。その一方が「都市」だ。都市を築くと、人々は食料や資源、お金などを生産するようになる。それらの品物を使って都市施設や様々な職種のユニットを生み出せば、プレイヤーは、新たな都市を造ったり、他の文明と戦ったりといった、文明発展に必要な各種行動がとれるようになるのだ。また、都市が発展すれば文明を担う人々＝人口も増加する。都市の発展は、文明発展の基本と言ってもいいだろう。

さて、都市を作ったとしても、それだけでは文明は成長しない。発展を支えるには「技術」も必要なのだ。技術がないと、それらによって作られる建物や職種、そこから派生する新技術が生み出せない。例えば、鉄器を扱う技術がなければ鉄道を敷く技術も生まれず、都市間の移動に響く。また、文字がなければ筆記技術は生まれず、当然文学も成り立たないので、図書館（都市の知識生産量＝科学力を向上させる）も建てられない。技術は、他文明から入手するか、科学者が開発することで覚えていく。覚えた技術によって、文明は様々な発展を遂げるのだ。

初めは狭い範囲しかわからない地図だが、ユニットを探索に出せば見える範囲(領土)が拡がる。そのためにも、まずは拠点となる都市を作ろう。

食料などは都市周辺の土地で生産され、その量は生み出される場所によって異なる。開拓者が灌漑や鉱坑をすれば増量も可能だ。

文明（civilization）!!

時折訪れる他文明の使者。技術交換の他、同盟や条約の締結を提案してくることも。

以上を見てくると一見難しそうだが、各種項目を解説する辞書機能や、ゲーム進行に関する助言機能がついているので、初心者でも大丈夫。最終目標、世界制覇か宇宙移民の一番乗りを目指して、君だけのオリジナル文明を築こう！

画面写真でひと言→早く人間になりたーい！

ファンキーヘッドボクサーズ＋
FUNKY HEAD BOXERS PLUS

完成度 100%

●吉本興業●5月2日発売
●5,800円●スポーツ
●全年齢推奨●1～2人プレイ

メーカーから一言
お久しぶりでございます！（誰が？）「ファンキーヘッドボクサーズ」、好評につき再販となりました！（パチパチパチ）しかも、ただの再販ではなく、さまざまな改良を加えての登場です！　初めての人もそうでない人も、とにかく遊んでみてください！　（開発部　C）

吉本若手芸人がボクサーとして活躍する本作。ゲーム中のセリフも味があって笑えます。とくにナイナイ岡村とロンブー亮は必見

こんなレフリーがおったら怖いわ～!!

めちゃめちゃイケてるボクシングゲームがさらにパワーUPして再登場!!

男前になってるぞ岡村!!

吉本の芸人がボクサーになって大暴れする「ファンキーヘッドボクサーズ」のニューバージョンが登場！前作ではボスや隠れキャラとして登場したトミーズ雅やジャガー横田が、今回は最初から使用可能になるなど、さまざまな変更が加えられているぞ。基本的なゲームシステムは前作のまま、サターン版オリジナルのチャンピオンモードでボクサーを育てることもできる。

宇宙からのシ者

ゲームは真剣勝負だが、キャラはふざけている。バカばっか。歌はいいねえ。

操作面もさらに改良されているぞ!!

ボクサーの移動によって攻撃を回避しやすくなるなど、操作面でも大幅な改良が加えられている。また、対コンピュータ戦では序盤戦の難易度が下がっているので、前作より初心者にも遊びやすくなっているのだ。

移動とガードによる攻撃回避がこれまで以上に大切になっている。

コンビーネーションで敵を弱らせ、必殺ブローでＫＯだ!!

ボクサーを出世させよ～う チャンピオンモード

セガのアーケードモードにはなかったオリジナルの要素がコレ。４年という期間のなかで芸人ボクサーを育て、よりランクの高い芸人に打ち勝ち、チャンピオンをめざすのだ。

1 まず育てる選手を選ぶ

個性的な芸人達の中から、育てる選手を選ぶ。パワーやスタミナなど６つのパラメータが設定されているぞ。選んだ選手の特性によって、ボクシングスタイルや、成長のしかたが変わってくるのだ。

2 戦ってランキングを上げていく

選手を選んだら、自分よりランキングが上位の選手と戦って、ランキングを上げていこう。もちろん、勝ち進んでいけば、最後にはチャンピオンになれる。負けると一生前座。意外と厳しい世界だ……。

3 トレーナーによる地獄の特訓

試合後には"アホの坂田師匠"や"清水圭兄さん"など、吉本有名キャラのトレーナー達から地獄の特訓を受ける。どのトレーナーにつくかで上がる能力や必殺ブローの種類が変わるので計画的に選ぼう。

4 最後は世界チャンピオンになるんですう。必然的にぃ

40名！ 超特大プレゼント企画！

ファンキーファンタジー
パロディ満載、笑いありナミダなしのSLG＋RPG。
●'96・12・13
●5800円
●RPG

ファンキーヘッドボクサーズ
セガの人気アーケードゲームを吉本風にアレンジ。
●'97・1・10
●5800円
●スポーツ

ゲームにお笑いの嵐を呼ぶ吉本興業では、みんなのアイデアを大募集／「吉本らしいゲームのアイデア」を考えてくれた人には、左の2作品を各20名ずつにプレゼント／　ハガキにほしいゲーム名とアイデアを書いて、編集部「僕さぁ、ボクサー」係まで今すぐ送れ。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

発売後のソフトをじっくり楽しむためのこのコーナー。今回は「千年王国の興亡」を中心にお届け。

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

●セガ●発売中●6,800円●ウォーシミュレーション●1～4人●全年齢推奨

プレゼント兵器情報一挙公開！ こんなユニットが手に入る！

ドイツの科学力は世界一？ 奇想天外な兵器群

今週は、キャンペーンモードで手に入るプレゼント兵器の情報をお伝えする。このプレゼント兵器は、特定のMAPを一定の勝利条件を満たして勝つと総統よりもらえるもの。その中には、生産不可能な兵器や高性能な兵器も揃っている。ぜひとも入手したい。

カール戦車。移動力と防御力は低いが、信じられないほどの攻撃力を誇る。

ケーリアン対空戦車。対空戦／対地戦の両方に使える戦車。ロ径20ミリの機関砲を装備している。

S.28 スターリングラード掃討戦

MAPの下半分は、ドイツ軍部隊のユニットで一杯となっている。このまま力押しの攻撃をしても、勝利は確実といえる。こうなったら細部にこだわらずガンガン攻めまくろう。

ドイツ軍の将軍には、優秀な指揮官が多い。この写真の将軍はその中で最も優秀な人物。

ドイツ軍が、東部戦線で勝利を収めた場合の仮想戦ステージ。最初から自軍の数が、敵軍を圧倒している。力攻めで勝てるMAPだ。

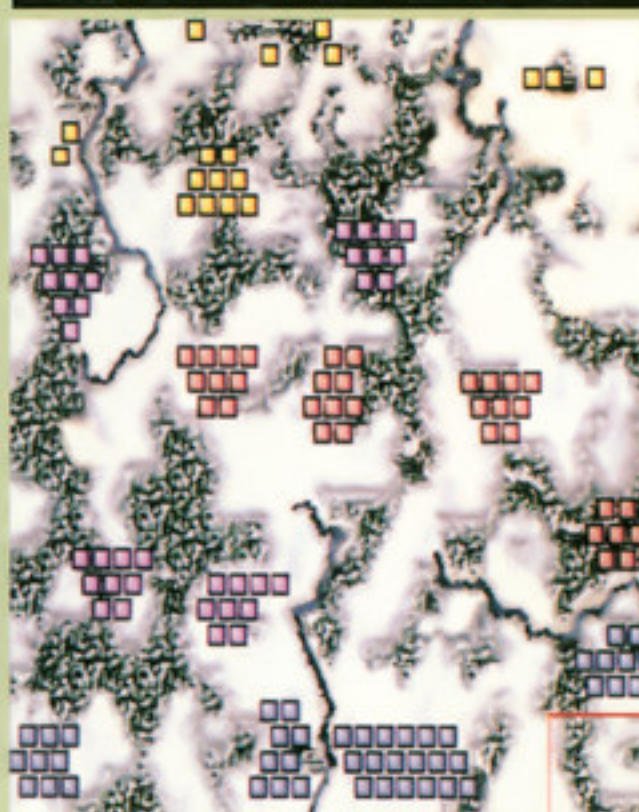
次第に不利になるドイツ空軍の制空権

意外にもろいドイツ航空部隊の内実は？

ゲーム開始時は、圧倒的といっても過言ではなかったドイツ空軍の活躍ぶり。しかし中期～後期のMAPになると、初期の活躍が嘘のような状況になる。この原因はふたつ。ひとつは、敵機の性能の向上。ふたつ目は敵航空部隊の数の多さだ。とくに、ドイツ軍の爆撃機の中核となるスツーカは、高性能な敵機の前では簡単に撃墜されてしまう。早い時期に他機種への転換をしておこう。

戦闘爆撃機のMe－410。対空戦にも、地上攻撃にも使える頼もしい機体だ。

ソビエト軍の対地攻撃機。ドイツ戦車にとっては悪夢のような存在だ。

S.29 城塞都市モスクワ

友軍は陸・空軍合計で7名の将軍を擁している。おかげで、戦いはかなりスムーズに進みそうだ。戦い方としては、まず手始めに空軍部隊で敵の所在を確認する。その後で、孤立している敵を、味方の全力で攻撃していこう。各個撃破が基本だ。

東部戦線もいよいよ大詰め。ここで勝てばクレムリンまで、あと少しとなる。

今世紀最高のシミュレーションと自負しています

日並 雅宏 氏

もはやお馴染みとなったチームパイナップルの日並雅宏氏。シミュレーションゲーム全般に対し造詣が深い。

戦闘シーンがボリュームアップ

――サターンが登場して、もう丸2年がたちましたよね。「WA大戦略」と今回とで、変化はありましたか？

日並：そうですね、うーんROMの読み込み速度や思考ルーチンなんかは大幅に改善されてますよ。実際、戦闘のビジュアルシーンなんかは「WA大戦略」よりだいぶボリュームアップしてるんですが、それを感じさせないほど、スムーズに流れてゆきますね。シナリオもイタリア関連が入った分、かなり増加してます。

――データ的な面では？ 例えば兵器ごとのデータバランスなんかは？

日並：ああ、なるべくゲームルールは簡素化したかったんですけど、バランス調整とかは問題がありましたね。例えば、ドイツ軍の初期の戦車がT－34に勝てるわけがないんですよ。

――ムリですか？

日並：たぶん、確実に。実際、初期のドイツ軍がソビエト軍に勝てたのは、戦車の性能よりも兵士の質に拠る部分が大きかったんです。でも、それじゃあんまりですからバランスを採る必要があったんです。ゲームとして楽しめるという大前提を崩すわけにはいきませんから。

――弊誌を含めた読者からの反応は？

日並：各専門誌さんから、いろいろと届いています。全部スタッフが読めるようになってますんで参考にさせていただきます。

――最後に、読者へ何か一言いただけますか？

日並：たぶん今世紀最高のシミュレーションと自負してますので、みなさん楽しんでみてください。

――どうもありがとうございました。

クレムリンついに陥落!? ヨーロッパのすべてがドイツの手に

ソ連に侵攻､ナポレオンも果たせなかった夢が現実のものになるのか？

今回の主人公は中央軍集団の所属。メンバーは5人だ。

S.30 クレムリンの崩壊

プレイヤーの部隊は、MAP（右図）のⒶ・Ⓑのいずれかの場所から出撃することになる。地理的には、Ⓐのポイントから出撃したほうが占領目標のクレムリンに近く、しかも有力な敵部隊からも離れている。このMAPの敵軍の3分の2は、クレムリンが占領された時点で消滅する。

T-34戦車は急降下爆撃機で潰したほうが効率的。初期のドイツ軍戦車で、この戦車と互角に渡り合えるのはいない。

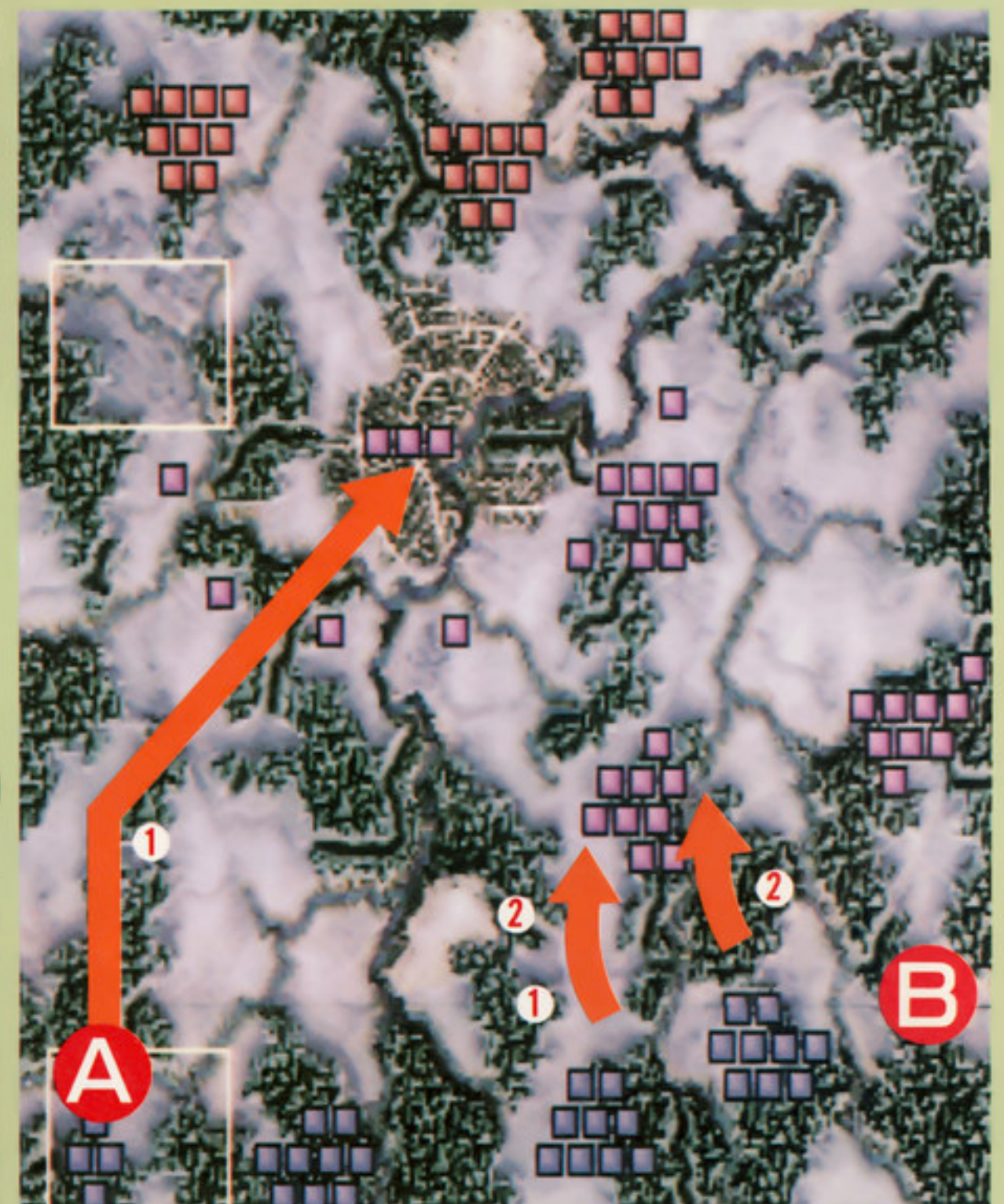
ドイツとソビエト戦車能力比較

本ステージに登場する独・ソ両軍の戦車を徹底比較！

どちらが優秀？

本作では、最も多くの種類の戦車を生み出すドイツ。しかし、性能的には、多くの戦車がソビエト戦車に劣っているのだ。

大口径砲と重防御、そして高機動力と三拍子そろったソビエト戦車。ドイツ軍の3号戦車前期型までなら簡単に撃破することができるのだ。

歩兵用戦車だった4号戦車をベースに戦車戦用に改良されたドイツ軍の戦車ユニット。3号戦車も、後期型では敵車に対抗できる力を備えている。

ドイツ軍の進路は？

ソビエト軍は2方面軍が存在する。しかし片方は後方に下がっているので、当面は問題とならない。早めのクレムリン制圧を目指そう。ちなみにクレムリンは耐久度が990あるので、都市爆撃は有効ではない。侵攻の際問題となるのが、敵のトーチカだ。爆撃機で、味方地上軍の到達前に潰しておこう。

プレゼント兵器獲得条件一覧

いろいろなタイプの揃ったプレゼント兵器。その情報を一覧にしてみた。同じMAPでも、勝利レベルの違いでもらえる兵器が違うことに注意しよう。

MAP No.	勝利レベル	兵器名	MAP No.	勝利レベル	兵器名	MAP No.	勝利レベル	兵器名
2	2	Avia534（戦闘機）	21	2	セモベンテM42（戦車）	43	1	P.ティーガー（戦車）
7	1	D.520（戦闘機）	21	3	M15／42（戦車）	46	1	P.ティーガー（戦車）
7	2	D.520（戦闘機）	23	1	セモベンテM43（戦車）	47	1	エレファント（戦車）
10	1	零式艦上21型（戦闘機）	23	2	P26／40（戦車）	48	1	ケーリアン（戦車）
10	2	隼1型（戦闘機）	23	3	He162（戦闘機）	49	1	He162（戦闘機）
11	1	セモベンテL6（戦車）	24	1	ケーリアン（戦車）	50	1	Ho229（戦闘機）
11	2	ハンバーII（装甲車）	25	1	E-100（戦車）	50	2	E-100（戦車）
11	3	AB41（装甲車）	25	2	マウス（戦車）	50	3	マウス（戦車）
12	1	セモベンテL6（戦車）	25	3	B-17（爆撃機）	51	1	マウス（戦車）
12	2	ハンバーII（装甲車）	28	1	P.ティーガー（戦車）	51	2	サンダーボルト（戦闘機）
12	3	AB41（装甲車）	33	1	T-34A（戦車）	55	1	T-34A（戦車）
14	1	カール（戦車）	35	1	カール（戦車）	56	1	カール（戦車）
16	1	M14／41（戦車）	36	1	T-34A（戦車）	57	1	MeP1101（戦闘機）
16	2	カール（戦車）	38	1	カール（戦車）	58	1	カール（戦車）
21	1	MC200（戦闘機）	40	1	T-34A（戦車）			

メタルスラッグ

●SNK●発売中●5,800円、7,800円（拡張RAMカートリッジ同梱）●シューティングアクション ●2人同時プレイあり

コンバットスクールの極秘データを入手！

やあ、みんなもうアーケードミッションはクリアしたかな？　そうか、したか。じゃあ、今はきっとコンバットスクールのアタックに燃えまくっている時期だな。入手した拡張RAMの物珍しさに、ついつい KOFやらサムスピやらサ◎バーボッツやらに触手をのばした輩もおろうが、それはそれで良し。さて、今回はコンバットスクールのあんなデータやこんなデータをボコッと公開するぞぅ！

ピンポイントアタック㊙資料

ピンポイントアタックでは、全ミッションとも最高100点まで評価点が稼げる。ちなみに各ミッションで100点を取るには、以下の表の短いほうのボーダータイムを下回ればいい。たとえばミッション1なら、90秒（ゲーム中の表示は1分30秒）以下でクリアすればいい。なお、ボーダータイムをオーバーすると0.5秒ごとに1点減点される。つまり、クリアタイムが140秒以上だと1点も入らないというわけだ。この法則は他のミッションも同じだ。

捕捉・ジャンプ活用法4態

タイムがいまいち縮まない人のために、両モードで役立つジャンプ活用法を4つ解説しておこう。①歩くよりも、実はジャンプのほうが移動は速い。②ミッション開始直後は、下＋ジャンプボタンですぐに降下する。ただしタイムは着地時から計算するので、最初の待ち時間の節約にしか使えない。③ジャンプボタンを短く押すと、ミニジャンプが可能。④敵戦車のほとんどは、ジャンプで上に乗っかってやりすごさせる。

ミッション別ボーダータイム

ミッション	ボーダータイム
ミッション1	90〜140秒
ミッション2	120〜170秒
ミッション3	180〜230秒
ミッション4	180〜230秒
ミッション5	180〜230秒
ミッション6	240〜290秒

ジャンプを最大限に利用すれば、一面で50秒を切ることも可能。

サバイバルアタック㊙資料

サバイバルアタックはピンポイントアタックと同様、武器の弾数制限がないグレード弾は10発以上集めていた場合のみ次ステージへ持ちこしできる。さらに時間制限がないので、安定した攻略法が作れる。ただしメタルスラッグが出現しないので恐ろしく難易度と緊張感が高い。全ミッション制覇をめざすなら、ピンポイントアタックをメタルスラッグなし＆ノーミスで確実にクリアできるまで腕を磨くことを推奨する。

ちなみに、このモードでの評価点は以下の表のとおり。最終的にミッション6のラストまで到達（クリアではない）できれば、合計330点入る。

このモードのコツは、ショットガンと手榴弾の活用にあり。わかる人にはわかる？

ミッション別加算点数

ミッション	点数
ミッション1	10
ミッション2	20
ミッション3	50
ミッション4	60
ミッション5	80
ミッション6	110

隠し評価点とは!?

実は両モードとも隠し評価点なるものが存在する。サバイバルアタックでは、ミッション6までをノーミスクリアした時にプラス10点（つまりこのモードでは最高330＋10点入る）。ピンポイントアタックは条件がちょっと複雑だ。まず、それぞれのミッションで100点を取れるタイムを記録する。そして、いずれかのミッションを改めてプレイした時に、ノーミスでクリア（タイムは何秒でもいい）すると、隠し評価点が10プラスされるのだ（6ミッションで計60点）。

ちなみにピンポイントアタックのタイムの横の★は100点を取ったという証。そして人型記号は隠しスコアを取ったという証だ。

プチ裏技　ソフィアとお近づきになれる秘密のボタン!?

と・こ・ろ・で、コンバットスクールの美人教官（と本人自称の）ソフィアと近しい（"親しい"ではない）関係になってみたいと思ったことはないか？　ないって？　ちょっとそこのキミ素直じゃないねェ。まあいい、とりあえず最初のメニュー画面でコンバットスクールに決定した直後、すかさずスタートボタンを押してみなさい。するとホ〜ラ、職務を離れたプライベートなソフィアとのお話ができるのだよ。もちろんここでも冨永み〜なの音声付きさね！

①入所後にスタート　②IDを選択　③お話タ〜イム！

会話内容は、右の表の階級（レベル）に応じて"あかちさま"に変化。恋愛シミュレーションを彷彿とさせるデジタルぶりが清々しい（ちぇ）。

コンバットスクール・階級表

階級	評価点	レベル
新兵	0	1
2等兵	20	1
1等兵	40	1
伍長	60	1
軍曹	80	1
2等軍曹	100	1
1等軍曹	120	1
曹長	140	1
上級曹長	160	2
准尉	200	2
准尉長	280	2
少尉	360	2
中尉	440	2
大尉	520	2
少佐	600	2
中佐	660	3
大佐	715	3
准将	770	3
少将	825	3
中将	880	3
大将	935	3
元帥	990	3
？	1000	4

Passion LANGRISSER Vol.3

ラングリッサーⅣ制作快調！なんだか順調、とっても順調、って、これが普通なのでは……

担当はキャリアソフトに電話を入れるたびに、ついつい「どうですか、進行具合は」と聞いてしまうのですが（いや、その、Ⅲが……だったのでつい……）、今回はいつも着実な進行具合を聞かせてもらえるので一安心。パショランの原稿も毎回遅刻なし、嬉しいなぁ。

ウッキー高田が語る!! ラングⅣキャラクター列伝 vol.3 レイチェル

こんな女の子に甘えられたい……、健全な青少年なら素直にそう思えるキャラクター。しかし女の子には嫌われそうだが、果たして？

「甘えん坊な女の子を出そう！」ということで生まれたキャラ。‥‥だったと思う。たぶん。設定も主人公の義妹なので、ヒロインとして選べるオイシイ位置付けの娘だ。3のティアリスも、同じ目的だったのだが‥‥、あんまし甘えたキャラじゃなくなってしまった。何でだろう？　うるし原さんは、このキャラのデザインに非常に苦戦したらしい。彼女の弟であるリッキーの方が先にデザインされていたため、絵のラインをある程度似せる必要があったからだ。特に細かい設定がなければ、リッキーのようなナルシストっぽいキャラにすれば良いが、シナリオの都合上、甘えん坊である必要があったのだ。ナルシストっぽい男の姉で、しかも甘えん坊。たしかにイメージがわかないかも。そんな苦労の中で生まれたレイチェルは、顔はあんましリッキーとは似てないけど、いい娘に育ちました。しかも初期クラスが僧侶系でありながら、ヘソを出さないと言う、ルシリスをも恐れぬ服装。おヘソから神の加護を得て魔法を使うという設定は、一体どこへ？　さらに話がそれるけど、今回ルシリスは出ない。そこでキャラメイクはどうなるのだ！　ということになって、レイチェルを採用。これまでの幻想的でエロチック（本当か？）なイメージとは異なる雰囲気の、新しいキャラメイクが誕生した。しかし、次のルシリスを担うキャラとして、レイチェルは作られたわけではない。1面でさらわれるという立派な役目（何じゃそりゃ）があるのだ！　ちなみに彼女を落とそうと思ったら、甘えさせてあげればOK。そんなに難しくないと思うよ、“今のところは”、だけどね。

原案ラフ▶

うるし原先生決定イラスト▼

この娘は原画ラフと決定イラスト、あまり違いがないらしい。しかし、着込んでいるよなあ。ソフトの発売は夏だから（たぶん、きっと）暑苦しそうかもしれんね。

ラングリッサー ファンの広場

長野県　夏生

三重県　好菜

東京都　紅の藤川

好菜さん、紅の藤川さんお久しぶり。夏生さん、何枚も送ってくれてありがとうです。

【あてさき】
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
パッションラングリッサー各係

キャリアソフトの 絵描きのお部屋

わしゃコスプレイヤーじゃないのに。

MAP GRAPHIC TEAM 鳥族曲戯団

【深沢】
担当作業：メインMAPデザイナー‥‥シミュレーションMAPとタイトル画面などを担当
プロフィール：渋谷出身の変な男で、別名をコスプレイヤー深沢とも言う。そう言われる原因は、とある格闘ゲームのコスプレ写真。実は今回、その写真の掲載を行おうとしたのだが、途中で見つかってしまい写真を没収されてしまった。夜な夜な散歩に出る変な習性があり、歌舞伎町や代々木公園をうろついているという（何をしてるのかは謎）。むっつりスケベと言われているが、その技術は確かだ。

作品及び作者近影写真の説明：前回（古野に、「コスプレ命」と背中に描かれた）の復讐ともいえるこの作品。当然、古野本人はこの写真を知らない。なぜなら別の写真（もっと表現のやわらかい写真）を見せて、「これをパショランに使うっス～」と言って油断させたからだ。さてさて、次の担当は田村だが、古野がその権利を奪い、再び復讐するという噂がささやかれている。

次回予告
コンテスト結果発表

次回はお待ちかね、隠しシナリオコンテストの結果発表だ！　たくさんの応募、どうもありがとうございました。応募数がⅢの時の倍ぐらいだし、レベルもあがってる（前はゲームにするのが難しいのが多かった）ので、選ぶのが大変です。でもこれが掲載される頃には、結果が出ていると思うよ。今回はコンテスト前から、数面分ネタを作っていたので、コンテストの作品を足すと‥‥、Ⅳは隠しシナリオが一杯になるなぁ（笑）。そうだ、早くプレゼントの内容を決めなきゃ。

関連特別企画

2ndインプレッションの真相が……そして3が……今、明かされる!?

——まずは完成おめでとうございます。では、自己紹介も含めて、終わった今の正直な感想からいってみましょうか。
山口　えー、シナリオとチャートを作成しました。今回はやっぱりポリゴンですね。6種類のバルキリーの作成が……。
全員　それ違うゲームです(笑)。
山口　ああ、すいません。えー、エヴァのファンは本当に作品のことをよく知っている人ばかりなんで、これならいいだろ、と自信を持ってシナリオを書きました。「1」のころは僕自身がまだ16話のシナリオを書いて間もないころで、エヴァという作品がどこでウケているのかわからなかったんですよ。今回はオンエアも全部終わって、ファンが求めていることが大体わかってきて、それを踏まえて書いていきました。容量上では削らなくてよかったシナリオもあったんですけど、結果的にすっきりしてよかったんじゃないかな。反省点としては、1つ選択肢をしくじるとお目当てのキャラにいけなくなってしまうこともあったんで、そういう意味では、もう少し分岐を増やせばよかったかな、と。個人的には、もう少しどぎつい話も入れたかったし。
——でもそれ難しいですよね。
山口　テレビシリーズのX話という位置付けだったんで、テレビの設定とは外れたことはできませんもんね。ハメを外しすぎると「エヴァじゃない」とか言われるだろうし。転校生も微妙だったんですよね。
小林　でも、それユーザーからはあまり文句言われませんよね。
茂木　逆にそれって転校生の印象が薄かったのかなぁ。
山口　転校生の印象が薄いって言うのは、きっと4回くらいしかクリアしてないからでしょ。ちゃんとやればわかる。そういった意味でも、何回もクリアしてからの仕掛け(タイムスタンプ判定)がけっこういい感じだったんで、もうちょい使えばよかったな。プレイ回数30回以降とか。やっぱり1日2回くらいはやっちゃうんですよね。しかも僕なんかはアニメカットとか知らなくて真面目にやっちゃいましたし。後からそれを聞いて永遠にやってました。まあ、作っている本人が楽しんでいるんだから、(カメラ目線で)みんなももう1枚買ってね(笑)。
小林　ディレクターやってました。攻略本にも書いたんですけど、終わったことには振り返らない(笑)。いつもそうなんで次がいろいろ大変なんです。反省点は山ほどありますけど、スケジュール面など、パフォーマンス的にはよくここま

お気に入りの「千年帝国」を手にパチリ。このへんの好みもアニメに出てる？

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●発売中(3月7日発売)●6,800円
●アドベンチャー●CDシングル付き

"オフレコは禁止"で始まったが……

「エヴァ2」が発売されてはや1ヵ月、読者のみんなの中には、全キャラクリア(ネルフマークに登場キャラクターをすべて表示させる)を達成した人もいるんじゃないかな。同時に、プレイしてて気になったことも出ていることと思う。そこで、今回「エヴァ2」に関ったスタッフの方々6人に出席いただいて、完成1ヶ月後だから話せることをとことん語っていただいた。普通インタビュー記事には"オフレコ"といって話を聞けても記事にできないことがある。今回それを禁句にしたのだけど、はたしてどんな話が出るのか、乞うご期待!!

ご出席いただいた方々

今回ゲームに関った各方面のスタッフにご出席いただいたのだが、他にも特別ゲストとして、本編のレーザーディスクの発売元であるキングレコード(スターチャイルドレコード)のディレクター、吉岡氏にもご出席いただいた(実は今作にも非常に深い関りがあるのだけど、それは読んで のお楽しみ)。

アルコールが進むにつれ、話はだんだんヤバい方向に……。

スタッフ座談会

でできたなぁ、と思いますね。まあ、後半はみんなかなりキツかったですけど。1番惜しかったと思うのは、山口さんといろいろぶつかったポリゴンエヴァの部分ですね。茂木とはよく話しているんですけど、戦闘部分のストーリーがあんなに長く入るとは思わなくて。
山口　これ全部ポリゴンでやるの？って。
茂木　あれは泣きが入りましたね。
小林　逆にアニメの部分は新作の部分も雰囲気を壊すことなくうまくやってましたね、脚本もよかったし。ただ、相性とかの調整をうまくやって、分岐をプレイ毎にうまくバラけさせることができたらな。
茂木　そう、何度やっても〝少年達の黄昏〟とかなったりね。
小林　そこはちょっと失敗したかな。あとは、この手のゲームの宿命なんですが、アニメを何回も見なきゃいけないってこと。そこをうまく工夫してね、次やる時はゲーム中は絵コンテを見る感じにして、リプレイの時にアニメを見られるようにできればいいかな。
山口　(少し顔面蒼白ぎみ)えっ？次ってあるんですか？
全員　(爆笑)
小林　エヴァンゲリオンが続いていたらですね。あと、うちだけがやる気でもできませんからね。ファンの反響しだいですね。
──茂木さんはどうなんですか。
茂木　生まれてこのかたもっとも密度が濃くて、キツい1年でしたね。作っている最中に尿管結石になっちゃってツラかったですよ。
山口　僕も背中があまりに痛かったんで病院で検査したら、胃潰瘍だった。薬でなんとか治りましたけど。
──みなさん苦労されていますね。
茂木　ええ、僕で言うと、僕の中にエヴァ観があって、同じように僕以外の人にもある、そのギャップをどう埋めるのか悩みました。あと、ポリゴンにはまだまだ改良の余地ありですね。リアルタイムで見せられるのなら、もっといい見せ方ができたかな。作っている最中に、これムービーでもいいんじゃないかって、ミもフタもない話になっちゃったりして。でもビデオとフィルムでは見え方が違うみたいに、絵に奥行きを持たせたかったんです。
──さて、初登場になりますが奥成さんどうですか？
奥成　セガが出しているキャラクターゲームって、ゲームとしてはうまく作ってあると思うんですよ。
茂木　営業トークになっているよー(笑)。
奥成　ホント。でも逆にキャラクターが足かせになってるところがあったように思えるけど、「エヴァ2」ではそれがちゃんと両立できていたな、と。
茂木　売る側としてはどうなの？
奥成　シナリオが良かったんで、もうバッチリ。
山口　うまいなー。
奥成　でも、1作目は結構不満なところがあったんですよ。
全員　おー(笑)。
茂木　あれはね、シンジにガチョーンさせただけでも評価に値するよ。「2」じゃできないもんね。僕、あの時のセル画大切に保管してます。
奥成　僕は明るい雰囲気のエヴァって興味なかったんです。テレビのほうも6話あたりまで見てエヴァを好きになったけど、その後結構流れで見ていたことが多くて。で、後半になってまた面白いなと。そういう意味で言うとゲームじゃ「福音を呼ぶための資格」が1番好きです。
──今回ライターやってもらった麻宮君からもひと言。
麻宮　記事やってて、自分自身燃え尽きてしまいました。というのはおいといて、もし「3」をやるんだったら、もうゲームの必要はないんじゃないかな。

撮影会ってのもありましたね(茂木)

今回はこの水着シーンがサービスショット。なにやら撮影会が実現されてたら、アスカに着せ替えをさせるなど案はあったらしい。

作っている本人も楽しんでますよ(山口)

これは担当ライター麻宮君のファイル。君もオールクリアを目指せ!!

株式会社セガ・エンタープライゼス
第一コンシューマ研究開発部
ディレクター
小林正英氏

本作の開発ディレクターを務める。戦闘部分の制作でかなり苦労をされたらしい。本作を終えられ、しばらくの休養ののち、現在はまた新たな新作を着手されているらしい。座談会中ではしきりとエヴァのシューティングをやりたいとおっしゃっていた。ちなみに希望は縦シューティングらしい。

株式会社セガ・エンタープライゼス
第一コンシューマ研究開発部
デザイナー
茂木幸樹氏

小林氏と同じ部署に所属。反省を忘れず、また一歩一歩先へ突き進もうとする熱血(?)デザイナー。本作にも100点の作品ではなく、まだまだやれることはあると語る。外部でも名前を知られているらしく、パソコン通信などでも話題に挙げられたことも。現在は、新たな作品に向け企画を進行中。

収録された2曲は吉岡さんが作曲!!

Get it on!
～Doppelgängerにくちづけを～
作詞：潮方夜詩香
作曲：白津順子
編曲：白津順子
：佐々木 章

君が、君に生まれた理由
作詞：潮方夜詩香
作曲：白津順子
編曲：村崎弘史
：佐々木 章

茂木　どっちかでしょうね。思いきりゲームにしちゃうか、アニメにしちゃうか。これまでもアニメ的なものを作りたかったんですけど。
山口　でも「1」やった時に、全然メッセージとかなくて、音声だけが流れるゲームって想像つかなかったですよ。今ではそうじゃないとダサく見えちゃいますが。
茂木　アニメであそこまでできるタイトルって他にないだろうな。で、他に気になったところは？
麻宮　え？いや、その。
茂木　あるでしょう？
奥成　（横から）アニメスキップを知らずに何度もやってて使徒の名前を覚えちゃったよ、とか僕の友達に言われましたけどね。プロローグの「第3使徒サキエル……」とか。
茂木　えーと、ボツネタになっちゃいますけど、ホントは何回目以降のプレイではオープニングやプロローグが変わるというのもあったんだよね、絶対飽きるからって。

反省点は多いけど1番いい形になった（小林）

ああすれば良かった、というのはどんな作品にもつきもの。でも、限られた時間の中では最高のものだったよね。

小林　前作より伸ばしたからね。
山口　日向のイベントで撮影会ってのもあったね。で、ホントは日向、青葉、マヤとか全員に見せ場を用意してたんだよね。
奥成　そのなごりが転校生エンディングにありますね。
山口　そうそう、転校生エンディングは幻のネタばっかりだよね。トウジのぞうさんとか。
――な、なんですかそれ？
山口　最初の戦闘の後、シンジがベッドで悶々としているシーンがあるでしょう。あそこって唐突じゃないですか。本当はあの前に宴会というイベントがあって、シンジが家に帰るとクラスの連中が来て盛り上がっているんです。その時にトウジがやった芸がぞうさんと。
奥成　イメージイラストだけエンディングに残ってるんです。
茂木　あとアスカメインだと、2体に分身した使徒を初号機と弐号機とで同時キックで倒す、とかあったね。ユニゾンの発展版みたいなやつで、ポリゴンもモーションを左右反転させる実験もやってて、できるって話でOK出てたんだけど……。
山口　エヴァ大戦略というのもあったよね。
茂木　箱根にある軍事博物館に行くっていうシーンで、エヴァが列車にまたがって列車砲撃たせるっていう。ポリゴンデータは「千年帝国」のチームから借りてこようって。
山口　（しみじみとした顔で）何も決まってなかったころですよね…。
（ここで吉岡氏登場）
山口　もう吉岡さんの秘密ってばらしていいんでしたっけ？
吉岡　え？（胸を指して）ここにコアがあることですか？
茂木　違います（笑）。今回の「エヴァ2」に入っている「Get it on!」と「君が、君に生まれた理由」の2曲を作詞した潮方夜詩香って、実は吉岡さんなんですよ。
――おー、なんとそんな深い関わりだったんですか。じゃあ、けっこう「エヴァ2」についてもいろいろと思うところがあるのでは？
吉岡　僕がこだわったのはアンビ

有限会社
ゴンゾ
脚本家
山口 宏氏

テレビ本編の脚本や「機動戦艦ナデシコ」のベースプランニングも務めるなど、多方面で活躍中。本作では脚本を担当。前ページでもうかがえるが、ミリタリーマニアらしい。また、氏もスタートレックのファンで、座談会中で語られたマユミの眼鏡についてのモチーフは劇場版「同2」からのものとか。

キングレコード株式会社
スターチャイルド制作部
ディレクター
吉岡隆志氏

スターチャイルドレコードとはキングレコードが持つレコードレーベルの1つ。そこでのディレクターを務める。業務の都合上、もしかして出席できないかも、ということだったが、終了間際ぎりぎりセーフで到着。エヴァについての思い入れは記事を見てもらってもわかるように相当のもの。

アンビリカルケーブルがないのが……（吉岡）

エヴァという作品に独自の考えを持つ氏。ここまでこだわるのは当然かもね。

リカルケーブルが付いているか付いていないかということで……。
茂木　いやぁ、あれは見立てで僕には見えるんですよ。みんな見えないって言うんですけどね（笑）。
吉岡　（真面目顔で）技術的に難しいのはわかるんですけど、あの作品の中でコードが付いているというのはビジュアル的に画期的なことで、また庵野さんなりガイナックスの人達がこれをへその緒として考えて付けたという意味があるわけなんですよ。それをゲームとはいえ生かされていないのはちょっとね。
茂木　それを言われちゃうと返す言葉もないです。
吉岡　見た目がどうってことではなくて、その奥にある意図が大事で、実は映画の中でもアスカのシーンとかでやっぱり出しているんですよ。でも今回、委員長とかキャラのほうはかわいく描けてて満足でしたよ。この作品じゃないんですけど、こんなシチュエーションあるわけがない、という絵を描かれるのはいやなんです。
奥成　でもパッケージで転校生が眼鏡外してるのがちょっと……。
茂木　あれね、山口さんのシナリオを読んで、眼鏡の意図するところを理解しきってなかったんですよ〜。
山口　あれはあの子のATフィールドなんだよね。

エヴァ3？ ふっ…問題ない（かどうかは不明）

茂木　そうそう、それでエンディングだけ眼鏡を外すって聞いた時には、しまったーって（笑）。いや、キャラデザの高木さんと話した時に、こっちのほうが単純にかわいいということでやっちゃたんですけどね。
──では、そろそろまとめとしてまだ決まってもないですが、「3」への抱負を含めてひと言ずついただけますか？
吉岡　対戦格闘もの、バーチャゲリオンをやってほしいですね。で、ステージの合間にストーリーが入る。
茂木　それいいかも。精神攻撃とかのネタは「1」のころから暖めているものがありますからね。
吉岡　で、悩む時も徹底的にそれこそ自殺寸前までいっちゃうような。
山口　今度はストーリー重視じゃなくて、意表をついて、シミュレーションをやりたいですね。
小林　アンケートでは次もアドベンチャーを、というのが多いけど、もしやるなら比重は減らしたいですね。本音はシューティング。

全てにイレギュラーは存在する

ゲンドウのポーズで決め！　次もよろしくお願いしましたよ!!

茂木　僕はジャンルにこだわりません。でもできるなら、キャラクターゲームとしての新しい表現方法をもっとつっこんでいきたいな。もしそうなったら、また石ころ作って頑張ります（笑）。
奥成　立場的には絵が多いほうがいいんでアドベンチャーですね。個人的には劇場版やテレビの後半のテイストを残したゲーム。ってことは18歳推奨になっちゃうのかな（笑）。
吉岡　今回の満足度を超えられるものというと、ホント意表をつかなきゃいけませんよね。
──本当にお疲れ様でした。次回作もぜひ実現させてください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
コンシューマ研究開発本部
パブリシティ

奥成洋輔氏

セガが発売するコンシューマ作品のパブリシティをの多くを取りまとめている。いつもは影で活躍されているのであるが、今回は“関係スタッフ”座談会なので、特別にお顔も出していただいた。出版社とのやりとりも多く、気苦労が多い。かくいう担当編集の私も、その苦労の原因の1人、すいません。

エヴァンゲリオン2ndインプレッション
担当ライター
フリーライター

麻宮穣司

本誌エヴァ2担当ライター。映画公開初日に新宿で並んで見るほどの熱烈なエヴァファン。エヴァ以外では2D格闘ゲームをこよなく愛しているが、今は「鉄拳3」にハマっている。現在手がけているのは、本誌の「下級生」、ならびに「サイバーボッツ」攻略本をまさ氏と共同作業で執筆中。

SNK® WORLD '97

MAKER'S COMMENT

FROM 梅本氏

すっかり暖かくなりましたが、みなさんお元気ですか？ 桜吹雪が舞い散る季節……「散れぃ！ 桜華斬！」。相変わらず、私の頭の中はサムライRPGになってます。現在、各部にバージョンアップ実施中！ 情報も続々お届けしますので、しばしのお待ちを……。

続々発売！ 期待のゲーム SOUND & VIDEO

最強は誰だ?!

ギースを含む登場キャラ全20名＋裏キャラ4名の連続技～対戦プレイまでを大紹介！ ご案内役は舞ちゃんとB.マリー。エンディング＝スタッフクレジットの収録もばっちり入って、4月18日ON SALE!!（ポニーキャニオン／5,040円）

VIDEO

RB餓狼伝説SP

SOUND CD

ラジオ放送されていた武士烈のドラマが、未放送分のシナリオも含めた完全版でCDになった。ラジオを聞き逃した人も、聞いてた人も、要チェックだ！（同／2,548円）

DRAMA CD

武士道烈伝が、ゲームに先駆け音楽で参上。壮大なエンディングや豪華声優陣によるドラマも入った2枚組み。（初回のみピクチャーCD・ポニーキャニオン／2,500円）

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

ねおじおふりぃくス 集いの間 番外地

KOF'96 イラストコンテスト returnz's

今回は、'96イラストコンテストで惜しくも選外だったハガキから復活した5枚に感想をつけてみたよ。見当違いがあっても笑って許してね。

東京都／鯖のるんさん
キングが超可愛いです。でも、ちょっと人物が背景と混ざっちゃってるかな？ 淡い色って綺麗に見えるけど、メリハリ少ないよね。あとは体のデッサンを頑張ろう！

北海道／しじまさん
雰囲気がミステリアスで好きだなぁ★惜しいのはベタ。もう少していねいに塗ろう。それと掲載の際は思いっきり縮小（ゴメンなさい）するので、トーンNoは考えてね。

福島県／南斗ボムさん
画材はアクリル？ 女らしいキングがいいね。ただし要デッサン（特に手）。全体的に地味な色合いが、雑誌掲載用としては損してるのかも。塗りムラに注意しよう。

群馬県／ふじさきさん
幕とか、すごく丁寧に描き込まれてて感嘆！ でも、全体に色が暗いせいか折角の描き込みも沈みがち。こちらももう一息、動いた時の体の線とか顔とかのデッサンを。

東京都／おしゃれ帝国さん
つい手に取っちゃった（笑）。丈って一目で解っていいなぁ。けど、「イラスト」の場合は文字も絵の一部。よく考えて配置しよう。色塗りと主線はもっと丁寧にね。

3/28号総合試験、結果発表!!

1位 大阪府・馬越祥行さん……75点

1位 東京都・RUNさん……75点

同率1位は、馬越さんとRUNさん。右はお２人のQ20「一番思い入れの深いSNKソフトは？」の解答。これからもSNKフリークとして精進してね。ちなみに、Q9の「KOF96で→↓↘コマンドを持っているのは何人？」の正解は、日本・餓狼・龍虎・ボスチームの全員と、クラーク・アテナ・鎮・舞・キング・庵・マチュア・ちづる（十拳崇2P時含めても正解）の計20（＋1）人でした。

「餓狼伝説SP」 馬越さん
「初めてスコアアタックしたゲームだから。ビンボーなくせに電ブチまでしてた（でも最終的には206万しか取れなかった）。」

「サムライシリーズ」 RUNさん
「僕は、このゲームがなかったらSNKのことを好きにならなかったと言ってもいい。それくらい、サムライシリーズが好き。」

3位 岐阜県・怒Ⅲさん……60点

おしくも３位。Q12は個人的に丸にしたかったけど、お勉強ということで。

Q20.「龍虎の拳」

正解

Q1. 新日本企画
Q2. 1986年
Q3. ビクトリー国
Q4. 「大自然のおしおきよ」他。勝ちデモ含む
Q5. マルチビデオシステム
Q6. Yes。（新日本企画）
Q7. ART OF FIGHTING
Q8. ＪＲ：荒川沖　バス：大房
Q9. 20人（または21人）
Q10. 102メガ
Q11. 妖花慟哭之章
Q12. キム・スイル
Q13. 京の祖父・そば屋DJの相談役
Q14. テリー・ボガード
Q15. 8面
Q16. 覇我亜怒（ギース部分は自由）
Q17. Colonel（大佐）
Q18. 発売日変更につき、該当ソフトなし（メタルスラッグ可）
Q19. NEOGEO64

お詫びとお知らせ

本試験に関して、出題に不備な点がありましたのでお詫びいたします。まず、Q9.は向きを書き忘れていたので、拳崇と書いても可。また、Q16. Q18. に関しては正解のようにさせていただきました。皆さん本当にごめんなさい。それと、ここからはお知らせ。前号でも書いたけど、おなじみのコメンテイター・梅本氏が、SNKへの質問に答えてくれちゃうコーナーができました。このゲームの、SNKの、これが聞きたい！ という方は、SNK WORLD内「ヘルプ・U」係までお手紙下さいね★ たくさんのご質問、お待ちしてます！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部内
「SNK WORLD'97」係まで

上でご紹介のサムスピドラマも放送していた、30分ラジオ番組「ゲムドラナイト」（毎週日曜深夜、東京放送・北海道放送・毎日放送・RKB毎日放送）で、5月4日からなんと「NEOGEO DJ STATIONラジオドラマ編」を放送の予定。今から忘れずチェックしておこう！

THE KING OF FIGHTERS '96 イラストコンテスト結果発表！

大変長らくお待たせしました！ KOF恒例（といってもまだ2回目ですが……）イラストコンテストの結果を発表いたします。前回同様、SNK梅本氏と担当編集による長時間の協議の結果、各賞が決定いたしました。KOF'97が移植されたあかつきには、またやる予定ですのでお楽しみに。

大賞

福岡県　BURU

本当にウマイですね。不敵な笑みを浮かべた、美しくセクシーなバイス。とっても魅かれました。

賞品

KOF'96草薙京ポップ、KOF'96サターン版ソフト、特選パンフセット、リアスペ不知火舞ステッカー、KOF'95アテナマスコット（SNK提供）
バーチャスティック、ソフトバンク文房具グッズ（サタマガ提供）

SNK賞

愛知県　むくるきゅう

このクールな表情が、いかにもレオナって感じです。彼女の雰囲気をよくとらえてますね。

賞品

特選パンフセット、
KOF'96サターン版ソフト、
リアスペ不知火舞ステッカー、
KOF'96レオナムービングマスコット
（SNK提供）

サタマガ賞

東京都　しゅん

賞品

バーチャスティック
ソフトバンク文房具セット
（サタマガ提供）

担当編　ちょっと京が幼すぎるかな？　でも1枚にこめられたストーリー性がひしひしと感じられました。

梅本賞

東京都　マサ

こんなカワイイ怒チームもいいですね。ポップな感じが僕はすごく気に入りました。

千葉県　脳みそホエホエ

つい選んでしまう方です（笑）。僕のツボにはまるらしいです。他のパターンも見たいな。

賞品

特選パンフセット、
リアスペ不知火舞ステッカー、KOF'95ルガールマスコット
（SNK提供）

担当編集賞

北海道　さいが氷子

賞品

サターンCDソフトケース
ソフトバンク文房具セット
（サタマガ提供）

担当編　まず担当編集賞は担当が常連のさいがさんのファンということで。ポン吉賞はライターポン吉が東ファンなので、最後は……週刊で疲れ果てているスタッフの気持ちを代弁……。

ポン吉賞

千葉県　ドルフィン

賞品

サターンCDソフトケース
ソフトバンク文房具セット
（サタマガ提供）

週刊はやっぱり大変で賞

山梨県　ストライプ男

賞品

サターンCDソフトケース
ソフトバンク文房具セット
（サタマガ提供）

たくさんの応募ありがとうございました！

今回も力作をたくさん送って頂きありがとうございました。イラストコンテストはどれを落とすかで大変悩みますね。今回惜しくも選にもれた作品も、SNKWORLDに掲載されることがありますのでお楽しみに！　では次回のイラストコンテストもご応募お待ちしております。

先週号で詳細が明らかになった史上最大の「VF3」全国大会"JAVA TEA バトル甲子園"。今週はそれを前に過去の全国大会をキッチリと振り返って見るぞ。

CONTENTS

JAVA TEAバトル甲子園の前に…バーチャファイターシリーズ歴代大会を振り返る!!

「バーチャファイター」ファイナルバトル

これまで店舗レベルの大会は開かれていたが、全国で予選を行い各地の代表を集めて決勝戦を行うという大規模な大会は初めてのこと。全国10地区の男女代表サターン版28名、アーケード版10名のバーチャジャンキーがチャンピオンの座を目指して東京に集結した。決戦会場はセガ本社ビル。大会当日はバーチャファイターのプロデューサー鈴木裕氏と開発スタッフも姿を見せ大会を盛り上げた。

この大会の注目カードはなんといっても柏ジェフリーとブンブン丸。すでにストリートゲーマーとして有名な2人だけに、その闘いぶりには注目が集まった。そしてこの2人がついに準決勝で激突。事実上の決勝戦ともいえるこの試合は柏ジェフリーがストレートでブンブン丸を下しそのまま優勝。ブンブン丸は惜しくも3位という結果となった。

大会会場はセガ本社ビル。初の全国大会ということで大いに盛り上がった。会場には鈴木裕氏も。

「バーチャファイター2」エターナルバトル

バーチャファイターファイナルバトルと合同で開催されたバーチャファイター2の全国大会。10地区から男性部門、女性部門併せて25名が参加しバーチャファイター2日本一の座を争った。

バーチャファイター2がアーケードに登場してから間もない時期に開催されたにもかかわらず出場者のレベルが高く、優勝の行方は混戦模様。その中で安定した強さを発揮していたのがキャサ夫こと佐谷崇。当時はストリートゲーマーとしてあまり名が知られていない1地区代表だったが、安定した闘いぶりで順調に勝ち進み、見事優勝してその名を全国にとどろかせることになった。

女性部門では池袋サラの弟子、弟子サラこと向山幸美が出場。圧倒的な強さでトーナメントを勝ち進み、そのまま女性部門を制覇した。

混戦模様のトーナメントを制したのはキャサ夫。当時から安定した強さを発揮していた。

統一チャンピオン決定戦

アーケード版、サターン版バーチャファイター、アーケード版バーチャファイター2のチャンピオンが全カテゴリーの総当たり戦で闘い、バーチャファイター統一チャンピオンを決める統一チャンピオン決定戦が行われた。結果は、ほぼ完勝と言ってもいい内容で柏ジェフリーが優勝し、バーチャファイター統一チャンピオンの座を見事獲得した。

女子部門統一チャンピオンは師匠ゆずりの技が冴える弟子サラ、向山幸美がチャンピオンとなった。

柏ジェフリーと闘うキャサ夫。当時からこのリングネームを使用してた。

統一チャンピオンは柏ジェフリーに!!

統一チャンピオンになり鈴木裕氏と壇上でがっちりと握手。

「バーチャファイター2」アサヒプロテインスポーツカップ

この大会の優勝者が7人目の鉄人に認定されるとあって、全国19地区38名の代表と6名の鉄人、台湾からの招待選手3名の計47名が集結し、横浜ジョイポリスで激戦が繰り広げられた。実力伯仲が伝えられていたこの大会はいきなり波乱含みの幕開けとなり、本命視されていた鉄人池袋サラ、K.K雪風が初戦で敗退。さらにブンブン丸、新宿ジャッキーが2回戦で姿を消した。ブロック決勝まで勝ち上がってきた柏ジェフリーもフルセットの激戦の末、惜しくも敗退。結局、決勝リーグに進んだ鉄人はキャサ夫のみとなった。注目の台湾からの招待選手は決勝リーグ進出こそならなかったものの「台湾ステップ」と呼ばれるしゃがみ移動を基本とした動きと積極的な攻めで、台湾プレイヤーのレベルの高さを見せつけた。

決勝リーグに進出したのはアキラ使いの鈴木雄二郎、同じくアキラを使う古川玲欧、そして鉄人キャサ夫。3人の総当たり戦による戦いの結果、アキラ使いの古川玲欧がストレートで他の2人を破り、見事47名の強豪の頂点に立った。

表彰式が終わり、波乱の幕開けとなった大会も無事終了しようとした時、序盤で敗退した鉄人4名が壇上に現れ、突然「鉄人返上」を宣言した。静まり返る会場……こうして波乱の幕開けで始まった大会は、波乱のまま幕を閉じたのである。

優勝者は関西エリアの古川玲欧!

実力伯仲が予想されていただけに意外な結果に終わったこの大会。表彰式終了後には、鉄人の突然の返上宣言があったりと、様々な意味で考えさせられる大会だった。

「バーチャファイター3」森永エンゼルカップ

バーチャファイター3初の全国大会となるこの大会は、全国22地区から男女合わせて総勢96名が参加。さらに世界各地の大会優勝者を招いて国際大会を行うという今までにない大規模な大会となった。

20歳未満の部は波乱に次ぐ波乱。柏ジェフリーを始めとする優勝候補にあげられていた有名プレイヤーが次々と敗退。この部門を制したのは九州代表の伏兵、ヤナガサラこと矢永拓。20歳以上の部は全国大会出場歴を持つ有名ゲーマーがひしめく激戦区。この部門を制したのは鉄人キャサ夫。幾度となく危ない場面はあったものの、紙一重の差で勝利をものにする所はさすが鉄人といったところだ。女性の部の優勝者はパイ使いのChan姉。男性プレイヤーと比べても全く遜色のない闘いぶりで納得の優勝。

この各カテゴリーの勝者がリーグ戦を行い日本一を決めるジャパンランキング決定戦では、僅差でヤナガサラが優勝。2位がChan姉、3位がキャサ夫という結果になったが、この3人の差は僅差。誰が勝ってもおかしくないほど実力は伯仲していた。

注目の国際大会は、前評判の高かった韓国勢が1位、2位を独占した。日本勢はさすがに疲れたのだろうか? ヤナガサラがなんとか4位に入りかろうじて面目を保っただけとなった。

キャサ夫強し!!

並みいる有名プレイヤーが次々とトーナメント表から姿を消す中、順調に勝ち進んだキャサ夫。今回の大会では幾度となく危ない場面があったものの、最終的にはちゃんと勝つところはさすが鉄人。今後の活躍に期待したい。

そしてJAVA TEAバトル甲子園は…?

そして今夏、バーチャファイター3の2度目の全国大会となる「JAVA TEAバトル甲子園」が開催される。地区代表48名を選出し、竹芝NEW PIER HALLで決勝大会を開催する。年齢、性別の制限をなくし、同じ土俵で闘うというシンプルな形式の大会。純粋に実力勝負の日本一決定戦になるのではないだろうか。女性の無差別クラス参加もOKなので、腕に自信のある女性プレイヤーはぜひ無差別クラスにエントリーして優勝を狙ってほしい。前大会を見る限り、女性プレイヤーと男性プレイヤーの格差は、ほとんどないと言っていい。

VF3が発売されてから半年近くが経過し、かなり研究も進んできただけに今後どういった対戦テクニックが開発されるかも興味深い。前回のエンゼルカップで情報交換も行われ、今後韓国の選手が見せた「韓国ステップ」を取り入れた戦術や大会で有効だった戦術を取り入れてくるプレイヤーも増えてくるだろう。テクニック面、戦略面などVF3は、まだまだこれから進化していく余地があるはず。また、前大会で優勝候補と言われながら、惜しくも敗退した全国各地の有名ゲーマーの復活。前大会でジャパンランキング1位となり、現在VF3日本一の称号を持つヤナガサラの今後の活躍にも注目したいところだ。

優勝は誰だ!?

今回開催される「バトル甲子園」は年齢、性別の制限をなくし、すべてのプレイヤーが同じカテゴリーで戦えるようにした大会だ。店舗予選のエントリー受付開始は4月15日から。腕に自信のあるプレイヤーは無差別クラスでぜひ熱い戦いを楽しんでほしい。

インターネットで大会最新情報を提供中!!

http://www.sega.co.jp/AM2/へアクセスせよっ!!

セガAM3研公認企画

Vol.9

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

クロスオーバー

This WEEK is Written by「3」のメンバー

バーチャロンファンに捧げる！ これでもキミは、シャアを気取るか？

Volume3 初期バーチャロンのコンセプトを暴く！

これまで２回に分けて行った３研の真実だったが、このコーナーの読者人気結果は散々なモノであった。が、我々は闘い続ける！ 今回我々が手に入れたのは、数枚の書類。そこには、初期バーチャロンのコンセプトと、搭乗パイロットのイメージが描かれていた。これを受け取ったカトキハジメ氏は、どんなに悩んでバーチャロイドをイメージしたであろうか。以下は、バーチャロンがいかにアサハカなコンセプトで作られたかを暴く、数枚の決定稿である。

M.S.B

本気（マジ）で真剣（ぼ～いず）B♂YS

SEGA AM R&D DEPT.#3

バーチャロン初期ゲームタイトル

●M.S.B〈本気（マジ）で真剣・ぼ～いず〉

ターゲット層

●メカとケンカが好きな人。

ゲーム内容

●暴力と、少しエロ。ロボットの殴り合いをメインにしたい。そしてHなシーンを放り込む。ちょっと売れるから。でも、18禁とかウルサそうなので、チーム内の友情を育てるイベントとか入れる。

登場人物達

M.S.Bチーム（正義の不良集団）

女狐組（アニメファンをゲットする感じ）

【人物名】手無　仁（てむ じん）
【亙氏の設定】どうみても主人公な感じ。女の子に弱い。マシン（テムジン）の次に好きなのがケンカ。
【カトキ氏への要望】
注）ラッパズボンっぽいシルエットね。

結局こうなった

TEMJIN

【人物名】羅居　伝（らい でん）
【亙氏の設定】主人公の仲間。興奮すると、耳から血が出る。
【カトキ氏への要望】耳から血！ みたいな感じの武器を考えといて。

RAIDEN

【人物名】笛居　燕（ふえい つばめ）
【亙氏の設定】もう、男子中学生がタマラない感じにする。売れるから。そんで、バスト150くらいのボインな娘にすれば、後で何かと儲かる。制服と靴下を必ず着用させる。（以下延々と続くが、略。）
【カトキ氏への要望】女の子だから髪の毛はピンク。あと、ムンムンする感じで（以下延々と続くが、略。）

Fei-Yen

【人物名】馬場　ルル子（ばば るるこ）
【亙氏の設定】メガネっこ。手足が短くて幼い感じ。胸はつぼみの様に。内気。……（この後延々と続くが、中略）……これでマニアもゲットだ。儲かる。
【カトキ氏への要望】メガネっぽいビームをつくっといて。そんでこう、きゅ～っと（以下延々と続くが、略）。

BAL-BAS-BOW

100円玉を捨てよ。ヘタゲーマーは美しい。そして、全ての人民にゲームを！

GAME To The PEOPLE

「3」とは何か？

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織としており、「GAME TO THE PEOPLE（＝全ての人民にゲームを）」を標語にしている。以下は「3」メンバーとプロフィールである。

「3」の政策

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている

1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅　3.コンシューマ戦争終結

議長：Oga

ミニ4駆のコースセットを部長室で作成した罪で94年逮捕。97年出獄。
アサハカな理論家。口癖は「タバコ1本ちょうだい」。

司法相：Maeya

TOP SKATERのイベントで、ブラジル娘の腰を撫でまわした罪で94年逮捕。
97年出獄。口癖は「オレへの挑戦か？」

防衛相：Miyamu

アメフト選手だったが、足を怪我。95年よりAFLリーグ欠場。
足の匂いが、甘辛い。最近は何かやるせない。

下っ端：Takaha

元漫画家の2人組の片割れ。猥褻な映像を作成した罪で96年逮捕。97年出獄。
Tシャツ1枚の女の子を見ると、すぐムラムラする。

下っ端：Shinta

Takahaの相棒。得意のマイコンで猥褻な映像作成を手伝う。96年逮捕。
97年出獄。熱帯魚を飼ってみたが、すぐ死なせた。

M.S.Bストーリー

週末になると、バーチャロイドに乗った若者達が夜の都会を爆走する。…………そう、世間では彼らのことを暴走族と呼ぶ。彼ら暴走族は、現在3つの勢力の縄張り抗争で混乱していた。その第1の勢力は、手無 仁（てむ じん）率いる『M.S.B（マジで真剣ぼ〜いず）』。第2の勢力は、阿不亜 無道（あふあ むどう）率いる『極悪坊主』。そして最後は、謎の女暴走集団の『女狐組』。
──この物語は、暴力と性にまみれた若者達の、ある青春の1ページである……。

各バーチャロイドに乗る

極悪坊主チーム（金持ちでずるがしこいヤツら）

【人物名】阿不亜　無道
（あふあ むどう）
【亙氏の設定】モロにライバル。強い。逃走するブタの間をスルスルと抜ける感じ。
【カトキ氏への要望】なんかシャキーンとしたヤツ。

APHARMD

【人物名】土折　科巣造（どおる かすぞう）
【亙氏の設定】パシリっぽい。デブで短足。頭があまり良くない。
【カトキ氏への要望】昆虫採集用網を持たせて、ガキ大将っぽく。

DORKAS

【人物名】梅発　来坐男（ばいぱつ きざお）
【亙氏の設定】キザで金持ち。イヤミっぽい。フランス。
【カトキ氏への要望】髪の毛のギザギザで、キザっぽさをアピール。

VIPER II

極悪坊主が雇った用心棒

【人物名】部留具　透（べるぐ とおる）
【亙氏の設定】しぶい。マンダム。女性に冷たい。葉巻をたしなむ。
【カトキ氏への要望】なんか葉巻っぽい色で、煙をいっぱいだす。

BELGDOR

今回の検閲率 80%　ウソばっかり書きやがって！と亙氏ご乱心。怒りで耳から血。

今月の真実 亙氏の愚かさを暴く！

- 実は、バーチャロンの初期開発タイトルM.S.Bは、「マジで真剣・ぼ〜いず」の略。
- 実は、バーチャロンはヤンキーの人向け。
- 亙氏の言う「ガンダムの影響」は、悪い意味でマジにナイ。
- 亙氏の言う「やりたかったのは」、実はHシーン。
- フェイ-イェンとバルバスバウ以外は、どうでもいいや。

告知：権力と闘う我々「3」に共感する全労働者・学生諸君。このペーパーを読んだ感想をきかせてくれ。〒144 東京都大田区羽田1-2-12セガAM3研「3」本部まで。キミの1文字が1発の銃弾になる！

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

「トップスケーター」間もなく登場!!

いよいよ稼働が迫った「トップスケーター」。そこで今回は開発を終えてほっとしている(?)スタッフ3人にこのゲームの苦労話や、見所などを語ってもらった。

SEGA AM R&D DEPT. #3

トップスケーター

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

●セガ●体感ゲーム(スケートボード)●今春稼動予定●MODEL2基板

TOP SKATER SPECIAL CROSS TALK

部長の思い入れがタイミング良く形になった

本誌■最初にテーマがスケボーに決定した過程を教えてください。

菅野■スケボーが題材になったのは、部長の思い入れが強いということがまず大きいですね。何年か前からスケボーを題材にして何か面白いことができないかということを部長から言われてまして、ちょうど僕も筐体系で面白いテイストのものを作りたい、空間、音楽、ファッションを絡めたものを作ってみたいと思ってまして、さらにAM４研からも、ボード系の新しい機構の筐体を作りたいという草案が上がっていたんですよ。ちょうどブロンクスが終わった頃でして、タイミングがパチンと合って、じゃ、スケボーをテーマにしたゲームを立ち上げようかというのが一番最初のきっかけです。その時にどういうメンバーがいいかを部長と話して、ここにいる２人が抜てきされたということなんです。ちょうどガンブレも終わって、次は藤間がいいんじゃないかと部長のほうからも言われてましたし。

藤間■実際は終わる前に言われたんだけどね(笑)。３年くらい前なんだけど、スケボーのゲームを作るという動きがあって、その時に僕もメンバーとして声をかけられていたんですよ。そういう経緯から、僕が選ばれたんだと思います。

本誌■柿田さんはスケボーの話が来たときどういう感想をお持ちになりましたか。

柿田■ボード系のゲームが作りたいっていうのは自分も思っていたので、これはいいなと思って、すぐに飛びつきました。

菅野■僕には「ちょっと不安なんだけどね」とか言ってましたけどね(笑)。

藤間■この２人はすごい心配したがりなんで(笑)。

本誌■心配というのはどの辺で？

菅野■違いはありますけど、スケボーという素材に一度足踏みした経緯があるんで、絶対いい作品にするぞって入れ込んでましたから。

藤間■レースゲームとか格闘ゲームだとある程度は見えるけれど、スケボーはやってみないとわからない、初めてのジャンルでもありますよね。スケボーでゲームやろう、じゃあどんなゲームになるのっていうのがあるじゃないですか。今はもう形になってるからイメージが湧くと思いますけど、作る前は真っ白ですから。そういう部分では燃えた部分はあるよね。

菅野■また、藤間は「人のやってることと同じことやってたんじゃ駄目なんだ！」と、常に言ってる人だから、まとまったのはそういう部分が強かったからだと思います。ゲームをレース中心にするのか、今の技を中心にしたものにするのかでいろいろ意見が出たんですけど、初志貫徹でレースでやったら絶対つまんない、って言ってましたからね。

藤間■部長からも強く言われてたことですけど、要はいかにかっこよくプレイするかというのが一番の目的だったんです。それから考えていくとレースじゃかっこよくならないな、と。速く走るのって結構地味ですからね。車のレースゲームもそうですけど、速い走りって地味というかス

菅野 顕二
KENJI KANNO
TOP SKATER DIRECTER

サタマガVol.10でも登場していただいた「トップスケーター」ディレクターの菅野氏。今回はプログラマやデザイナーなど、スタッフからの意見が絶えなかったとか。

TOP SKATER SPECIAL TALK

みんなのやりたいことがタイミングよく1つにまとめることができました

柿田光彦
MITSUHIKO KAKITA
DESIGN CHIEF

ボード系のゲームを以前から作りたかったので、今回の話があったときは率先して参加した「トップスケーター」のデザイン面を統括するチーフデザイナー。

去る3月19日、川崎のクラブチッタ川崎で行われたクラブイベント「メガトロポリス・パワースラム」の模様。本場UKから有名DJを多数迎え、会場は大いに盛り上がった。そこにセガの最新アーケードゲームが展示された。中でも発売前の「トップスケーター」はクラバーに大好評だったぞ。

ムーズにいってしまって、インパクトがあるものではないですよね。そうじゃなくて、芸術的な、芸術点みたいな部分を競えるようなものを昔からやってみたかったんです。

気持ちいい空間を演出しました

本誌■担当された部分で苦労された部分は？

菅野■みんなの意見をチョイスして、いい部分をまとめていくというのが苦労、とは思わなかったですが、そこに一番力が入りましたね。最初にみんなにまとまってもらわないと作れませんから。みんなが気持ちよく取り組んでくれる環境作りが苦労といえば苦労ですか。

本誌■まとめるコツというのはありますか？

菅野■意見を採用するしないに関わらずちゃんと聴いてあげるということが大切だと思います。中には自分からぐいぐい引っ張っていく人もいると思うんだけど、僕の場合は周りの意見をきちんと聞いて、その中でどうやってまとめていくか。アイデアが面白いとどんどん取り入れましたからね。その中で、あ、これは自分が考えた部分だっていうのが１つでも２つでも入っていると、メンバーのやる気も変わってきますからね。とんでもないことを自信を持って言われる時に、それを断るときも辛いですけどね。

藤間■菅野は本当は聴（聞）きすぎてまとまらないんだよね（笑）。

菅野■まとまったじゃない（苦笑）。聴きすぎと聴きすぎじゃない境目って言うのを今修行中なんですけどね。

藤間■ゲーム的に言えば、スケボーというのがどんなゲームになるのか誰も見えてないという時点で、みんな好き勝手に言うことをどういうふうにゲームに盛り込むのかが苦労しましたね。スケボーにもいろんな要素があるので、それを１つのゲームのルールの中に破綻のないようにまとめるのが大変でしたね。

柿田■デザインのほうは、ゲームの内容がなかなか固まらなかったのが苦しかったです。コース作りは、ゲームが固まってないと作れないじゃないですか。その辺でスケジュールがだいぶ押してしまって、製作期間がかなり削られてしまったので、特にコース担当者は苦労したと思います。

本誌■各担当された部分で、一番プレイヤーに見てもらいたい点は？

菅野■他のゲームにはない「空間的な広がり」を体で感じてほしいですね。ペニーワイズの起用も、局部的な演出だけではなくて、空間構築のスパイスだし、映像、モーション、すべてが完璧なまでに空間を作り上げましたから。

柿田■デザイン面では、バンクやハーフパイプでのトリックですね。技が出せるボード系のゲームは今までにもありましたけど、他のゲームがやり切れていなかったところを「トップスケーター」でやったというところがウリだと思っています。技もかなりマニアックなのが入っているんで、「こんな技が入ってるんだ」というところも見てほしいですね。

藤間■菅野と共通する部分があると思いますけど、感触を味わってほしいですね。面白い以前に、操作していることの気持ちよさ、気持ちいいことがまず第一なんで。そこにあとからゲーム性をどうつけようか悩んでいたくらいですんで。気持ちいいところは最初からかなりこだわって作ってましたし、操作感覚を楽しんでほしいですね。

プレイ中はいろいろ試してほしい

本誌■プレイするうえでのコツというのはありますか？

菅野■最初はうまくロールを使えなくて自分の行きたい方向に曲がれないというのがあるみたいですので、基本操作であるロールとスライド入力を覚えてほしいですね。それを覚えれば自由にどこでも行ける感覚に

藤間健二
KENJI TOHMA
PROGRAMMER

ゲーム全般のプログラムを担当。ガンブレなどの名作を手がけた天才プログラマー。スケボーならこの人しかいないということで今回もチーフとして起用された。

なってくると思うので、プレイヤーが楽しく走れるところを走れて、次に技を出していくというステップにつなげれると良いと思います。そこのところを早く修得してくれると、技を出すところに面白さが、早い時点で広がっていくと思います。
柿田■操作面で言うとそうなんですけど、自分のレベルに合わせてどんどん技やラインを探して発見してほしいですね。いつも同じライン取りで同じ遊び方をするんじゃなくて、今度はこっちへ行ってみようかっていう、そういう遊び方ができるところが面白いと思うんですよ。
藤間■操作でもいろいろ試してほしいですね。プレイヤーの操作に対していろんなリアクションが用意されているので、技の入力も多分誰も全部発見できないだろうっていうくらいすごく多いですから。
菅野■あと足を置く位置とか重要かもしれない。真ん中に乗ってたら何もできないんですよ。まずスタンスを広くとって、ボードの端に乗る。うまくなってきたらポジションをずらすんですよ。この技出したいとか。
藤間■いつでもキックできるスタンスで乗ることですね。基本が後ろを蹴ることだから。まずはそこからスタートしないと。

メガトロポリス・パワースラム

クラブイベントということで、「トップスケーター」はその客層にバッチリマッチした。普段はゲームをやらないような人達が長蛇の列を作っていたのだ。3研スタッフ一同はそれを見て一安心って感じだったぞ。

見かけたらとりあえず乗ってください!

本誌■最後にプレイヤーに一言。
菅野■4月下旬からみなさんの手に届くと思うんで、見かけたら乗って、騒いで楽しんでください。とりあえず乗ってください。絶対損はさせませんから。
柿田■女性や普段ゲームをしない人にも楽しんでもらえるゲームだと思うので、いろんな人にプレイしてもらいたいです。
藤間■こう遊ばないといけないというのがないゲームなんで、我々がこういうフィールドを与えてあげて、それに皆さんが挑んでほしい、そういう感じです。我々が考えもしないような、ビックリすることをやってほしいですね。
菅野■次回は、また体全体で楽しめるゲームを作りたいですね。体全体で体感してほしいというのが一番なんで、また爽快感を感じれるものも作りたいですね。
本誌■期待しています。どうもありがとうございました。

浮遊感が気持ちいいから

バンクから思いっきり飛び出してほしい!

How to TOP SKATER
まずはコースと操作方法を覚えよう

様々な情報をお伝えしてきたこの「トップスケーター」。ここでこのゲームの流れをおさらいしておこう。

まずはコースのセレクト。いきなりHardは無謀だからEasyから。Easyは道も広く、障害物も少な目なので、ボードの操作を覚えてるにはもってこいだ。

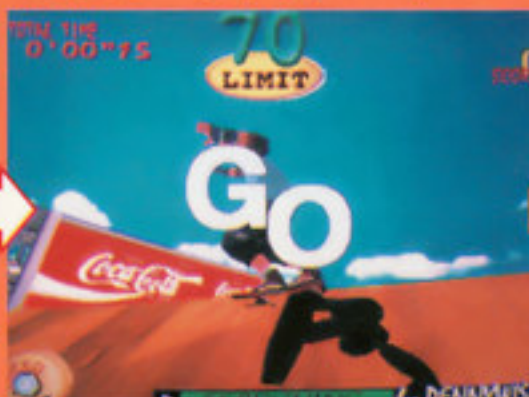
次にキャラクターは、好きなキャラでOKだろう。キャラごとの技の違いなどについては今後詳しく紹介する予定だ。

ゲームがスタートしたら操作に専念しよう。どう動かすと、どう反応するのかを早くつかみたい。トリックはジャンプ台やバンクを使って、最初はタイミングを覚えるようにして、いろいろとボードを操作してみよう。残りタイムに気をつけて、タイムボーナスを少しでも取っていけばゴールはできるはず。そこで残りタイムと決めたトリックによって総合リザルトが発表されるのだ。

❶コースセレクト

まずは2種類あるコースを選択する。ずばりEasyとHardの2種類なので、初めての人はEasyからがいいだろう。

❷キャラクターセレクト

次はプレイヤーを6人の中から選択。キャラごとで得意なトリックが異なるけど、見た目の好みで選んでも可。

❸プレイスタート!

いよいよプレイスタート。ノリノリのDJとペニーワイズの曲で場が盛り上がること間違いなしだ。

❹トリックをキメろ!

ジャンプ台を中心にいろんなトリックを試してみよう。でもタイム制だからあんまりのんびりしてられないぞ。

❺リザルト発表!

ゴール! プレイ中に決めたトリックと残りタイムで判定結果が。E~A、そして最高ランクのSと6段階ある。

裏技 a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

ついに登場、零豪鬼!「出せたは良いけどコマンドわかんねー!」
というアナタのために、技表を一挙公開。
超充実しているグレナイの裏技も見てくれよ!

イラスト/Jerry

ただ今7裏技特集企画が進行中!?

サイバーボッツ
1級
VAを極めし者登場
この最凶VAで破壊の限りをつくすのじゃ
編集部提供

みんな限定版は手に入れたかな? 今回の裏技トップは豪鬼必殺技コマンド一覧だ。必殺技とサイバーEX技の豊富さ。一番使いたいVAだよね。さて肝心の零豪鬼の使い方は右の示した通り。お馴染みの技で、敵VAをガンガン破壊しまくろう。

★ポイント★
レベル4以上でCPU戦をノーミスクリアする。(またはこのゲームを99回以上立ち上げる。)

レーザー波動拳

コマンドは意外に簡単に見つけられそうだが、このレーザーも見つけられたかな。通常の波動拳より威力が高いぞ。

減殺空中ドリル

ウェポンボタンを使ったEX技の1つ。この空中波動も案外見つけにくかったのでは?

瞬獄殺

豪鬼の象徴「瞬獄殺」も当然あるぞ。見た目は「豪鬼乱舞」ってとこですが…

	技名	コマンド
必殺技	豪昇竜拳	→↓↘+A
	豪波動拳	↓↘→+A
	レーザー波動拳	→↘↓↙←+A
	竜巻斬空脚	↓↙←+A
	斬空波動拳	空中で↓↘→+A
	空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←+A
サイバーEX	滅殺豪波動拳	↓↙←↓↙←+A
	滅殺豪昇竜拳	↓↘→↓↘→+A
	瞬獄殺	A1・A1・→・W・B
	真空竜巻残空脚	↓↙←↓↙←+W
	滅殺空中SPドリル	空中で↓↘→↓↘→+A

A…アタック W…ウェポン コマンドはキャラが右向きのものです。

プロ野球グレイテストナイン'97
2級
ときには運に任せて、選択したっていいじゃない
神奈川県/土屋 啓也クン

チームの選択をランダムにしたい! そんなアナタにオススメの裏技。2P対戦だろうがCOM同士だろうがランダムってくれるぞ。

入力が成功していれば、チーム選択画面がでてこないのだ。

★ポイント★
ゲームメニューセレクト画面で以下のボタンを押しながらスタートを押す。●Xボタン:1PVSCOM●Yボタン:1PVS2P●Zボタン:COMVSCOM ※パッドが2つ接続されている場合

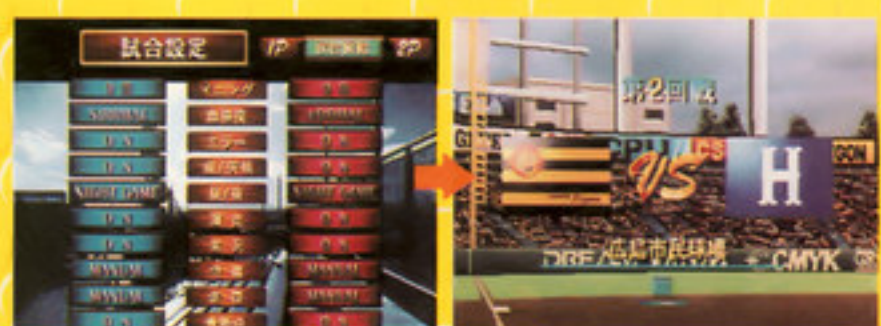
プロ野球グレイテストナイン'97
2級
ゲームの中ではプロ投手のキミにオススメ
編集部提供

野球って言うのは本来、カーソルやラインなんて甘っちょろいものは見えないもの。そこで枠やカーソルが消せる裏技を教えよう。本物の野球の臨場感がたっぷり味わえるぞ。

昔の野球ゲームみたいに、凝ったものは何もありません。信じるのは己の腕のみ?

★ポイント★
「バッターカーソル、ストライクゾーン」を切り替えるならポーズ中にL+Yを押しながら抜ける。「投手カーソル」を切り替えるなら同じくR+Yを押しながら抜ける。

プロ野球グレイテストナイン'97
3級
泥にまみれた男の戦いは、雨の中が良く似合う…ってか?
大阪府/たまQ

ランダムで決まってしまう天候。晴れた日にスカッと試合をするのも良いけど、雨の中もドラマチックだよね。(汚いけどさ。)そこで天候を必ず雨にできる裏技を紹介だ。

どのゲームでも、確実に雨が降る。スタンドのアベックには申し訳ないが・・・。

★ポイント★
ゲーム設定、ペナント成績画面でL+R+Yボタンを押しながら「試合開始」する。

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

SEGA SATURN SOFT REVIEW セガサターンソフトレビュー

4月12日〜4月18日

新学期が始まってみんな新鮮な気分でいっぱいかな？ その気分で発売直前、新鮮レビューいってみよう!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の“参考意見”としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒

久々にミニ4駆に凝ってしまった。最近のお子様は財力も知識も豊富で、生半可な改造じゃ勝てないです。またデパートの屋上に通おうかな。（あつこ）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

クール！ていうか寒い生活ingな俺。電化製品＆魅惑のテレカコレクション売却による俺流錬金術で飢えをしのぐぜ！仕事しろって感じですな。ウッス。（居）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●網島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

AM3研の「トップスケーター」を体験。軽快なレスポンスとハデな演出にメロメロ。3月末にセンター街のロケテストで夜な夜なやってたのはオレです。（TETSU）

発売予定ソフト

峠KING THE SPIRITS2

4月18日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	5.66

●アトラス
●5,800円（全年齢推奨）
●RAC（レースゲーム）
●バックアップ（3コ・96ブロック）
●1〜2人プレイ用（対戦）
●レーシングコントローラー、セガマルチコントローラー対応

リアリティーを追求した走り
マシンの挙動とプレイ視点が改善され、よりリアルな走行が実現。シリーズ最新作。

前作で好評だったマシンセッティングも健在。

Vol.13 106Pへ

風景も楽しめたらもっと◎

起伏に富んでいるコースは、四季や天候を変えると何通りにも遊べるので飽きないですね。坂の上で止まると後ろにずるずる下がってくのも芸が細かい。でも、風景の絵が少々粗すぎ。セッティングなどにこだわるのもいいけど、せっかく四季とかあるんだし、視点モードも前作より増えてるんだから、見た目ももっと楽しくしてほしかったな。あと、ドリフトがウリの割にドリフトコンテストの審査時間が短すぎ。物足りなさが否めません。車雑誌のCMや写真コンテストの応募作を収録してるのはファンにはうれしいかも？（稲垣） **6**

峠はいいやね、やっぱり

舞台が峠だけに、やっぱ5速に入れたら坂道は登らないヨネー、ということを思い出させてくれたクルマゲー。なんか実車っぽくていい感じ。スタート前のハザードとか、雰囲気もいい。ただ、ここまでクルマの挙動をシビアに作ってしまうと、もうGが伝わる感じとリアの過重が抜けるフィーリングを、何らかの方法でプレイヤーに伝達しないと、グリップでしか恐ろしくて走れんよーな気もする。俺がヘタなのもあるけど。もうひとつ言うと、練習用にコースレイアウトをゆったり目に作ったコースも欲しかった。（ガイア） **7**

メリハリがない

前作と比べて良くなったところはグラフィックくらい。この際、車の挙動云々という話はやめよう。何がマズいかと言うと、とにかくコースだ。コースは3つ用意されているが、どのコースもメリハリが非常に乏しく感じられる。コーナークリア後、間髪入れずにコーナーがやってくるという感じ。これを壮快と感じる人はマレなのでは？ 1カ所でも全開でブッ飛ばせるところがあれば話は別だが、これは明らかにコースレイアウトの失敗だと俺は思う。スピード感も乏しく、動きがぎこちないので、走ってて気持ちよくない。（政綱） **4**

逆鱗弾

4月18日発売

使用サンプルの完成度	95%
難易度	普
平均点	4.33

●ヴァージン インターテインメント
●5,800円（18歳以上推奨）
●SHT（シューティングゲーム）
●無限コンティニュー制
●1人〜2人プレイ用（協力）

ガンガン撃ちまくれ！
アーケードでコアなユーザーから人気を集めていた、本格派SHT。完全移植にて登場！

時空を超えた様々なステージを進んでいく。

Vol.12 84Pへ

古き良き懐かしき…？

ひと言でいえば、一昔前のゲーム。画面が粗いのも気になるけど、スクロールがぎごちないのと、たびたび読み込みが入って画面が止まるのは大問題。縦画面モードはモニターを縦にするタイプと横シューの操作でできる2種類がある。そのため、縦画面モードはプレイしやすいけど、通常モードは固定画面モードがなくてやりづらい。1ステージが短めなのも残念。ただ、最近ハヤリのやたらハデなばかりのシューティングに飽きた人にはいいかも。縦シューティングをプレイしたい、という人ならそこそこ楽しめるでしょう。（美緒） **5**

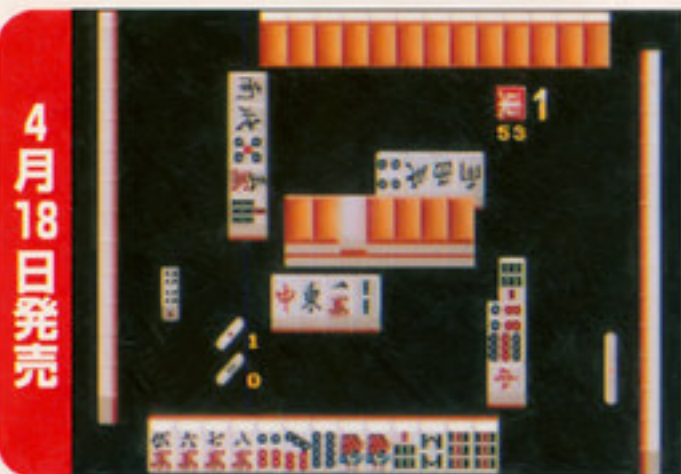
ZUNTATAはいいけど……

タイトーの「TATSUJIN」の流れをくんだシューティング。「TATSUJIN（のような）レーザー」や「〜ボム」がミョーに懐かしくてしっくり（←オヤジ）。でも、ボス前の一時停止（BGMの読み込み）とか、ホーミングビーム発射時の処理落ちとか、ちょっとテンポが崩れてしまうので、BGMノリノリでピコピコしたい僕には不都合な感じ。RGB接続でもボヤーンとしたドット絵も……。通常画面で上下にスクロールするのも疑問。素材選びにミスがあったか、開発スタッフの作り込みが甘かったか？ 次回はより完成度の高いものを期待。（ガイア） **4**

中途半端に古い感じ

第一印象は古臭いということ。1Pと2Pでキャラを別に設定できるなど、それなりのことはできるが、ゲーム自体はいまだ陸空を撃ち分ける必要のない東亜プラン全盛の頃のスタイル。他の元気なシューティングと比べると見劣りしてしまう。また、システムもいまひとつ。通常の横画面のプレイは画面がすべて表示されないタイプのみでプレイしづらく、進行中にも読み込みや処理落ちなどが見られ、お世辞にも完成度が高いとは言えない。オレはアーケード版のファンではないが、ファンならこのレベルでもいいのか!?（TETSU） **4**

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

雀帝 バトルコスプレイヤー

4月18日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

●ダイキ
●6,800円（全年齢推奨・2枚組）
●TAB（麻雀）
●バックアップ（3コ・18ブロック）
●1人プレイのみ

コスチュームを賭けて、いざ勝負！
美少女を相手に繰り広げられる、コスチューム争奪戦。本格的な4人打ち麻雀で勝負だ。

登場するのは実写、アニメのコスプレ美少女。

Vol.12 104Pへ

女性ユーザーズ　キャラのB級っぽさが良いね

とにかく人気が出そうな要素を詰め込んだって感じのゲームですね。サービスがいいねと素直に思える反面、あっちもこっちもと要素を詰め込んで何が1番のウリなのかわからないところも。麻雀を気軽に楽しむなら気にする必要はないですが……。肝心のコスプレのほうは見るからにB級っぽい。また、実写のほうは昼のバラエティ番組みたいでかなり笑えました。アニメキャラのほうもどっかで見たような服とキャラの喋りかた。コスプレっていうくらいだから、こういうお約束があったほうが面白いんでしょうね。（あつこ）　**7**

ハイローラーズ　ギャルよ、もう少し露出を……

ロード時間の長さや、自分の番がまわってくるまでのローテーションの長さは、さほど気にならず、爽快にプレイできるのは好印象。また、相手キャラによってそれぞれ攻撃パターンが違うので、変化があって楽しい。麻雀自体もきっちりと楽しめます。ただ、全年齢推奨とはいえ、実写で出てくるギャルたちの露出度が意外に少なくてちと残念。せめて、勝った時には水着シーンだけでも拝みたかったですな。点数が最下位になったときのみ行ける、バックストリートはいい味を出していて、一見の価値ありって感じです。（MAN次郎）　**5**

ゲストライターズ　着衣麻雀！続編希望

X指定が消えてちょっぴり寂しい大人向けジャンルですが、脱衣はダメでも着替えならOKという、目のつけどころがシャープです。思考ルーチンもしっかりしていて、4人打ちを求めるユーザーにもオススメです。キャラのリアクションが豊富なので、業務用の脱衣麻雀が好きなら買って損はしないはず。ぜいたくをいえば、実写は水着に着替えてほしかったな。次回はもっときわどいコスプレ希望です。アニメ部分は設定と似てなかったりしますが、使いまわしなしで、全キャラ違う変身シーンなのがうれしいですね。（網島）　**8**

コマンド&コンカー

4月25日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

●セガ
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（リアルタイム戦略シミュレーション）
●パスワード制
●1人プレイのみ
●2枚組

超金属"ティベリウム"を巡る戦争
パソコンで記録的セールスとなったリアルタイムSLG。近未来の国連と秘密結社の戦い！

2枚のディスクで、2つのシナリオを遊べる。

Vol.13 102Pへ

女性ユーザーズ　キャラ（？）が立ってればな

最初はゲームシステムがよくわからず、1人ずつ動かしていたので、「チマチマしてるしマップは広いしツライなぁ」と思ったのですが、まとめてユニットを動かせることがわかってからは、サクサク進めて一安心。序盤なら力押しでもOK。気になるのはユニットに個性が少ないこと。リアルタイムならではのスピード感を満喫できるけど、細かな性格付けがないおかげで、私みたいに"キャラへの愛で頑張れる"人には逆に物足りないなぁ。対戦プレイができるならまだしも、1人でコツコツやるものなので、なおさらね。（ようこ）　**7**

ハイローラーズ　対戦できんのは不満だけど

なんかこう、ひっそりと消えていきそうな地味ゲーっぽいけど、パソコン版ではリアルタイムシミュレーションの先駆けとなったナイスゲーム。サターンへの移植もナイス。建物を作った時のアニメーションがないだけで、他は遜色なし。コントローラーでの操作も、おおむねよし。けっこう高度な戦略がありながらも手軽に遊べるあたりは、さすが名作と詠われたゲームですな。シミュレーションがプチ苦手な俺も、思わず口半開きプレイで大満足大会。欲をいえば、ネットワーク対応でないのは残念。1人でも楽しめるけど。（居酒屋）　**7**

ゲストライターズ　地味だけどけっこう遊べます

近未来の世界戦争を題材とした戦略リアルタイムシミュレーション。といっても、近未来的な兵器などほとんど登場せず戦いの基本は人となる。とにかく見た目は地味。しかしこの作品で注目したいのは、画面ではなくシステム。大部隊を操っているという感覚がおもしろい。画面上の豆のようなキャラクターに命令を与えていると、本当に自分が司令官になったかのよう。特に何百人という兵士たちが命令通りに行動を開始した時には、「私は神？」などと思ってしまう。掌で踊る小さくはかない命。わっはっは、て感じ。（山田）　**8**

編集部総評
今週は比較的勢いがおとなしかったかも。さて次週は久々にソフトの数が充実して、ソフトレビューも3ページでお届け!!

いかにもパソゲーなんだけどSS版でも十分堪能。というわけで「コマコン」を一押し。ムービーもゲームもこれが一番良かった。（美緒）

佳作はあるが、今週は、個人的にコレだという ものはなさそう。来週は数が多そうだしなあ。僕はたまったゲームの消化に専念。（ガイア）

個人的に「雀帝」は買い。接待用なら各種モードが充実した「峠2」。「コマンド～」は対戦モードがあれば面白かったのに。（網島）

新着ソフトチェーック!!

今週のチェックはファンならぜひとも手に入れたい（？）データベース2本を紹介。一方は硬派向け、もう一方はギャルものと両極端。キミの好みはどっち？

LEGEND OF K-1 GRAND PRIX'96

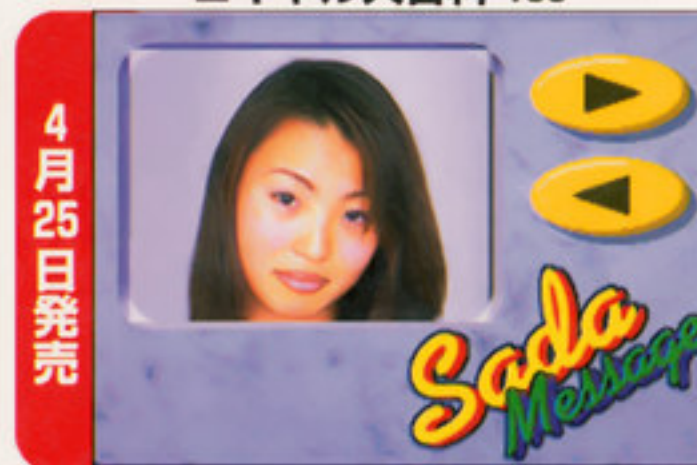
4月18日発売

使用サンプルの完成度 100%

●正道会館／ポニーキャニオン
●4,980円（全年齢推奨）
●ETC（データベース）
●バックアップ（なし）
●1人プレイのみ

K-1グランプリ'96全記録の、ハイライトを収録したデータベース集。

「K-1 GRAND PRIX '96」の各試合のダイジェスト（おいしいところ）を楽しめるビジュアルソフト。それぞれの選手をポリゴンで立体化し、回転させるなどのオマケはいいが、肝心の「試合を見る」ための機能が意外に少ない印象。一時停止、スロー再生と途中でのキャンセルだけと、ちと寂しい。また、ピックアップする選手を変えられるなら、試合のビジュアルも違ったものにしてほしいというのはワガママだろうか（A選手対B選手の組み合わせで、どちらの選手を選んでも、見ることができる映像は一緒）？　ファン限定かな。

プラドルDISC 特別編 コギャル大百科 100

4月25日発売

使用サンプルの完成度 100%

●Sada Soft
●3,800円（全年齢推奨）
●ETC（デジタル写真集）
●バックアップ（なし）
●1人プレイのみ

「プラドルDISC」最新作は、なんとコギャル。写真集＆データベースの登場だ。

女子校の制服を取り上げた写真集は多いけれど、その中身の女の子を取り上げたデジタル写真集が登場。176枚にも及ぶスナップ写真を収録した「写真館」モードはプリクラ気分。花柄のワクを自作するなどしてモニターに貼りつけて鑑賞するのがいいかも。ルーズソックスだけを写した写真も多数収録。足フェチなら必携のソフトだろう。制服図鑑としても活用できる「図鑑」モードには、100人の女の子が登場。3サイズや足のサイズ、学校名に好きなモノ、持ち物に至るまでチェックできる。まさにコギャルマニアックスだ。

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
	11日	新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	18日	峠KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	ハンドル, マルコン
	18日	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	4,980円	正道会館／ポニーキャニオン	ETC	
	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日	コマンド&コンカー	6,800円	セガ	SLG	②
	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	S･RPG	
	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	格闘ACT	
	25日	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	PUZ	
	25日	スカイターゲット	5,800円	セガ	SHT	アナログ, マルコン
	25日	ザ・クロウ	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	25日	Civilization 新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
	25日	エルフを狩るモノたち	7,800円	アルトロン	ADV	
	25日	龍的五千年	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日	キャスパー	5,800円	インタープレイ／EAV	ACT	
	25日	ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	25日	下級生	7,800円	エルフ	恋愛	18推、③
	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	25日	ファンタステップ	5,800円	ジャレコ	ADV	マウス
	25日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	5,800円	翔泳社	SLG	
	25日	レイヤーセクション(セガサターンコレクション)	2,800円	タイトー	SHT	
	25日	東京SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
	25日	DX人生ゲーム(セガサターンコレクション)	2,800円	タカラ	TAB	
	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	25日	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	25日	シーバス・フィッシング2	5,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
	下旬	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	下旬	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
5月	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	5,800円	セガ	ADV	
	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	7,800円	ヴァージンインタラクティブ	ADV	18推、③
	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	5,800円	ザウルス	ACT	
	2日	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	5,800円	ヒューマン	RAC	
	2日	デジグ アクアワールド	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	2日	デジグ TIN TOY	4,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	2日	ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス）	5,800円	吉本興業	SPT	
	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	16日	GROOVE ON FIGHT	5,800円	アトラス	格闘ACT	マルチ, RAM
	16日	GROOVE ON FIGHT(拡張RAM同梱)	7,800円	アトラス	格闘ACT	マルチ, RAM
	16日	クライムウェーブ	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	RAC+SHT	
	16日	エーベルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
	16日	BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	23日	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	23日	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	23日	ゲーム天国 極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	30日	ダークハンター～下 妖魔の森～	6,800円	光栄	EDU	
	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	30日	Jリーグ GO GO ゴール!	5.800円	テクモ	SPT	マルチ, マルコン
	30日	ダービー穴リスト	6,800円	メディアエンターテイメント	ETC	
	下旬	D-XHIRD	5,800円	タカラ	格闘ACT	
	下旬	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	下旬	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	未定	角川書店	RPG	ムービーカード必須
	未定	ボイスファンタジア 失われたボイス･パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	未定	フィッシング甲子園 II	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	5,800円	ナグザット	TAB	
	未定	インパクト レーシング	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT+RAC	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A･SHT	
6月	13日	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	14,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	13日	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	12,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	13日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S･RAC	
	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス(仮称)	未定	コナミ	SHT	
	20日	ウェルカムハウス	6,800円	イマジニア	ADV	
	20日	羅媚斗（RABBIT）	5,800円	EAV	格闘ACT	
	20日	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	20日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	わくわく7(拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	★GAME-WARE Vol.5	2,980円	ゼネラル・エンタテインメント	ETC	
	20日	マジカルドロップIII～とれたて増刊号～	5,800円	データイースト	PUZ	
	20日	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	20日	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	27日	提督の決断III	9,800円	光栄	SLG	
	27日	WILLY WOMBAT	5,800円	ハドソン	ACT	
	下旬	大戦略 -STRONG STYLE-	6,800円	OZクラブ	SLG	
	下旬	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	5,800円	ナグザット	SPT	
	下旬	ムーンクレイドル	6,800円	パック・イン・ソフト	③	
	下旬	魔法学園ルナ！	未定	角川書店	RPG	
	未定	★PGA TOUR 97	5,800円	EAV	SPT	
	未定	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	3,000円	SADA SOFT	ETC	
	未定	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定	★ソニック ジャム	4,800円	セガ	ACT	
	未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	SHT	②
	未定	政界立志伝～よい国・よい政治～	5,300円	BMGジャパン	TAB	
	未定	だ・い・す・き ♡	未定	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	未定	マス・ディストラクション(仮称)	未定	BMGジャパン／NMS	ACT	
7月	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	4,800円	コナミ	ADV	マウス
	11日	GO III Professional 対局囲碁	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	18日	ぱにっくちゃん(仮称)	6,800円	イマジニア	ADV	
	25日	スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	RPG	
	中旬	パチスロ完全攻略(仮称)	未定	日本シスコン	TAB	
	下旬	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	★ガンフロンティア	4,800円	エクシング	SHT	
	未定	★プリルラ	4,800円	エクシング	ACT	
	未定	★ワンダー3	5,800円	エクシング	バラエティ	
	未定	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	5,800円	トンキンハウス	ADV	
	未定	悠久幻想曲	5,800円	メディアワークス	育成RPG	
	未定	★サターンミュージックスクール	8,800円	ワカ製作所	SLG&DTM	
	未定	スレイヤーズ ろいやる	未定	角川書店	S･RPG	
	未定	出動！ミニスカポリス	未定	SADA SOFT	ETC	
	未定	サイドポケット3	未定	データイースト	TAB	
8月	未定	★Lyceene ぱずらん PUZZLE LAND	未定	ダイキ	PUZ	
	未定	VIRUS(ウイルス)	未定	ハドソン	ADV	③
	未定	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	5,800円	バンプレスト	SHT	
9月	未定	ファンズフォルム(仮称)	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
11月	未定	ファルコムクラシック	5,800円	日本ビクター／日本ファルコム	RPG	
	未定	ファルコムクラシック（限定2枚組）	6,800円	日本ビクター／日本ファルコム	RPG	②
12月	12日	マリア(仮称)	6,800円	アクセラ	ADV	
	未定	★七つの秘館 戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
春	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	はるかぜ戦隊Vフォース	5,800円	ビング	SLG	③
夏	未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	
	未定	★イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称）	4,800円	エクシング	ACT	
	未定	★エドワード・ランディ	4,800円	エクシング	ACT	
	未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
	未定	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
夏	未定	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	未定	ルパン三世 ザ・マスターファイルファイル2(仮称)	5,800円	Spike	ETC	
	未定	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティ・ドワーフス)	5,800円	セガ	ACT	マルチ
	未定	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A･SHT	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	海辺でリーチ	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	ラングリッサーIV<通常版>	5,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	ラングリッサーIV<スペシャル版>	7,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	リアルサウンド～風のリグレット～	6,400円	WARP	ADV	③
	未定	キリングタイム	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ソロ・クライシス	未定	クインテット	SLG	
	未定	エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	DESIRE ～背徳の螺旋～	未定	シーズウェア/イマジニア	ADV	18推
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	冒険活劇モノモノ	未定	翔泳社	RPG	
	未定	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	未定	セガ	SLG	
	未定	Tactics Formula One	未定	セガ/ザ・マンブリーズ	TAB	マルチ
	未定	街	未定	チュンソフト	サウンドノベル	②
	未定	仙窟活龍大戦 カオスシード	未定	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	☆Tactical Fighter	未定	メディアリング	育成SLG	
	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	未定	リバーヒルソフト	ADV	
秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	★セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定	きゃんきゃんバニー・エクストラ	未定	キッド	ADV	
	未定	★ゼルドナーシルト	7,800円	光栄	S・RPG	
	未定	CULDCEPT	未定	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ
	未定	☆ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ETC	
	未定	★モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ	未定	ダイキ	SLG	
	未定	★R?MJ(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
	未定	雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定	レイヤーセクションII	未定	メディアクエスト	SHT	
冬	未定	★Disc Station SATURN	1,980円	コンパイル	ETC	②
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
97年内	未定	Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A･RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	ジュンクラシック(仮称)	未定	T&Eソフト	ゴルフ	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A･RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	未定	速攻生徒会(仮称)	未定	バンプレスト	未定	
	未定	★ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	未定	ヒューマン	RPG	
来春	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.3(仮称)	未定	コナミ	ETC	
発売日未定	未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストブロンクス	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	NHL Breakaway	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	All Star Baseball	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	BATTLE SPORT	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	あすか120% リミテッド BURNING Fest	未定	アスク講談社	格闘ACT	
	未定	南方珀堂登場	未定	アトラス	ADV	
	未定	BOOK OF SORCERES(ブック オブ ソーサリーズ)	未定	アトラス	RPG	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S･RPG	18推
	未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	プリズムコート(仮称)	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	黒の断章	未定	OZクラブ	ADV	18推
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer.9.7～	未定	KAZe	TAB	
	未定	★QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇蹟	未定	カプコン	QIZ	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2「発掘！ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	★ストリートファイターコレクション（仮称）	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	★ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	未定	カプコン	ACT	
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	②
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク ` THE FISH ´	未定	光栄	ETC	
	未定	ヴァンダルハーツ～失われた文明	未定	コナミ	RPG	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	未定	コナミ	SHT	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプUP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ@ナイトメア(仮称)	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	サンダーフォースV	未定	テクノソフト	SHT	
	未定	デッド オア アライブ	未定	テクモ	格闘ACT	
	未定	東京幻夢大学(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ３D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	古代降霊術 百物語(仮称)	未定	ハドソン	ETC	
	未定	BULK SLASH	未定	ハドソン	A･SHT	
	未定	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A･PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
	未定	★NOON(ヌーン)	未定	マイクロキャビン	A・PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

GAME & ART

ゲームとアートの微妙な関係

未来の物語「エヴァンゲリオン」と
博士の見た、もう１つの新世紀。

第11回 エヴァと進化の地平

作品11
「新世紀エヴァンゲリオン
2nd Impression」
セガ／1997.3.7
6,800円／ADV

『新世紀エヴァンゲリオン』の物語は、「謎が謎を呼ぶ」と言われるように、いったい何が言いたいのか、見ていてわからなくなってくるところがある。

テレビのアニメを見て、映画を見て、ゲームをする。そうやって「エヴァ」の世界に浸っていく。少しずつ「わかってくる」が、いっぽうで少しずつ「わからなく」なってくる。

たしかにそれぞれの場面、場面はおもしろい。映像も、はっと息をのむような美しい風景だったりする。しかし「全体」として、そこにいったいどんな世界が描かれようとしているのか、見ている側は混乱してくる。

もちろん、ただ混乱しただけでは終わらない。じっと見続けていると、その混乱の向こう側に、ひとつのテーマが浮かび上がってくるように思え、何かが「キラリ」と光ったように感じてはっとする。そのキラリは、一言で言えば人間の「未来への進化」ということなのだろう。

ぼくたちは、どこへ行くのか？

それが「エヴァ」の物語の大きな骨格である。

「ぼくたちはどこから来て、どこへ行くのか」。それはぼくにとって、興味深いテーマでもある。

ぼくは時間を見つけては（「金」も見つけないといけないのだが）、アフリカやアマゾンのジャングルを旅したり、熱帯の海にダイビングに行ったりしている。そこは会社や学校といった「組織」とは別世界で、とても気持ちのいいところだ。しかしぼくは「息抜き」だけを求めて、大自然を旅するわけではない。

「ぼくたちはどこから来て、どこへ行くのか」。

それを探し求めているのだ。そして大自然には「ぼくたちはどこから来たのか」の答えがある。

では、「どこへ行く」のか。

「エヴァンゲリオン」は、そのような未来を、ぼくにかいま見せてくれる。それが見えたとき、ぼくは「キラリ」を感じる。

ゲーム版「エヴァ」には、テレビや映画とちがって「アニメ」以外のものがある。こちらが「参加」する戦闘場面がそれだ。ゲームを繰り返していくと、「戦闘」での反応がすばやくなり「強く」なっていく。ともかく懸命に敵である使徒を倒そうとする。しかし、そんな戦いを繰り返しながら、自分は「何」と戦っているのだろうと思う。何に「向かっている」のだろう、と思う。

「エヴァ」のテレビを見て、映画を見て、ゲームをやる。そうして「それ」が少しずつ「見えて」くる。

それは「進化した未来」を見るための戦いなのだ。

人類の未来への進化というのは、「生物学」的な進化では（おそらく）ない。サルが人間に進化したように、人間が別の肉体をもった生物に進化することはない。

ではどんな進化か。それはテクノロジーと、人間の肉体が合体してできるものなのだ。

ぼくは戦うエヴァの姿を見て、そんなことを思う。弱気で、虚弱な碇シンジが、エヴァを操る姿を見て、これこそ人間が進化した姿の肖像そのものに他ならない、と思ってしまう。エヴァというテクノロジーと、弱い人間の肉体が合体している。これこそ「未来」だ。

西洋の古い物語には、アダムとエヴァが誕生した、という話がある。ミケランジェロは、そんな「アダムの誕生」の場面を描いている。

『新世紀エヴァンゲリオン』のエヴァはぼくに、そんな未来の光景を夢見させてくれる。

『アダムの創造』（部分）
ミケランジェロ作

フセ博士
布施英利（ふせ ひでと）。東京藝術大学・大学院博士課程修了（芸術学）。博士を読み解くキーワードの１つが「海」。このほど博士の“海遍歴”を綴った新刊『生命の記憶』（PHP）が発売された。

週刊布施アカデミア
「笑い」にも意欲を燃やすフセ博士は、コントのシナリオにも挑戦している。インターネットにある研究所「電脳・布施アカデミア」の「携帯電話」のコーナーをのぞいてみよう。笑えるかな!? URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。

PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

3月28日号のプレゼント当選者

①「セガサターン」対応ソフト（20名）
大阪府・野田幸正、広島県・平山太一郎、群馬県・見沼大吾、滋賀県・角田靖史、京都府・喜多直史、広島県・石黒誠人、山口県・稲垣貴夫、宮城県・兵頭諭、静岡県・森田雅之、愛媛県・小川昌芳、大阪府・照谷孝生、高知県・関寛樹、千葉県・嶋田千鶴子、岩手県・横沢孝臣、愛媛県・島公延、北海道・石井健司、長野県・松村弘司、秋田県・加藤卓也、東京都・山内俊樹、愛媛県・赤松拓也

②「ストリートファイターⅢ」プレミアム（3名）
島根県・坂本浩明、宮崎県・中村禎久、茨城県・藤代周一

③「ゼロ4チャンプDooZy-J」ポスター＆テレカ（6名）
神奈川県・原充広、神奈川県・春日英己、北海道・中者真一、広島県・今野明広、大阪府・大田裕康、兵庫県・真鍋哲朗

④「倉庫番」ミニゲーム（5名）
青森県・高野孝介、埼玉県・鍛治秀夫、京都府・加藤大喜、岡山県・石丸真一郎、愛知県・安江忠勝

⑤「ダライアス」手ぬぐい（3名）
宮城県・近野譲司、大阪府・隅野成臣、静岡県・市川晃

⑥「電脳戦機バーチャロン」（3名）
鹿児島県・森谷仁、東京都・佐川茂、神奈川県・千葉邦彦

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明 八板孝夫／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士鷹 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 衣川真由美 石埜三千穂 永島 収 鈴木賢一 内田 聡／**レイアウト** 村田雅英 渡辺緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 弘中 隆 松永和章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

今年前半最大のイベント東京ゲームショウの直後にお届けする今号。開催当日の模様などもできるかぎり、ご紹介したがいかがだったでしょうか。次号もゲームショウ発表タイトルを引き続き紹介していくのでお楽しみに。

セガサターンマガジン5月2日号は
4月18日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは4月25日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.17の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年4月11日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください

2「ときめきメモリアル」クリアファイル＋テレカセット●5名

非売品／提供：コナミ

これは貴重品！　憂いをおびた詩織ちゃんのイラストがナイスでしょ。クリアファイルとテレカをセットにしてプレゼント。

3「わくわく7」ポスターセット●5名

非売品／提供：サンソフト

ティセの笑顔が光っている、リバーシブルポスターと、ちらしをセットでプレゼントしちゃうぞ！　君の部屋に飾ってね。

4「ロードランナーエクストラ」ソフト●3名

発売中／提供：パトラ

ゲームフリークに送る、ロードランナー・マニアの作った難問に挑戦だ！　どんどん掘り下げてゆこう。

5「メタルスラッグ」ポスター●3名

非売品／提供：SNK

美しいグラフィックに、本格派のアクション。もう堪能したかな？　壁に貼って気分を盛りあげて！

競馬シミュレーションゲームの頂点!!

優駿

CLASSIC ROAD

クラシックロード

名馬に挑

絶賛
発売中
¥5,800(税抜)

競馬評論で
おなじみの
井崎脩五郎氏が、
各プレイ年度の
解説を担当
しています。

Victor

戦！夢の対決がここに実現！

「優駿クラシックロード」は、競走馬の血統を重視した本格的な競馬シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは馬主兼調教師になり、競走馬の種付けから調教までを行い、日本ダービー制覇を目指します。プレイ期間は3歳のデビュー戦から4歳春のクラシック戦線まで（約1年間）の短期決戦！さらにスペシャルモードとして、日本ダービー制覇後にGIで勝利すれば、有馬記念で古馬との対戦も可能です。

●プレイする年度は、1988〜1996年までの9年間。●歴代の名馬たちがプレイヤーの育てた馬のライバルとして登場！
●最大4人までの同時プレイ可能！●多彩な遊び方が楽しめる3つの対戦モード!!

地図画面で各馬の所在と予定を確認

馬房画面では、気性や疲労、仕上がりなどを馬の動きで表現

メモや調教助手のコメントを参考に調教計画を立てます。

調教画面では、馬の仕上がりや疲労度がグラフで表示されます。

距離適性や気性など馬の性格や、インブリード、過去の成績など豊富なデータを搭載！

出走前は追切で馬体や調子を仕上げましょう

競走馬の調子を判断するパドック

迫力あるフルポリゴンのレース・シーン！！

東京優駿（日本ダービー）

スタートしました

先頭はビッグパイアモン、快調に飛ばしています

その後5番ダンスインザダークが行きます

ビッグパイアモンが抜け出しにかかる

バブルガムフェローが先頭でゴールイン

驚異のリアルさで迫る「競走馬血統」データ!!

- 延べ1,000頭以上の繁殖馬データを収録し、さらに1年ごとに種牡馬・繁殖牝馬データの入れ替えを行うことで各年度を忠実に再現！
- ゲームに登場する全ての馬の5代血統表と、3代始祖までさかのぼれる血統図（サイアーライン）データを搭載！
- 競走馬の才能を左右するインブリード（近親交配度）情報を最大3本まで表示！
- 種付けの楽しみを膨らませる、ニックス（親馬の相性度）の概念を導入！

企画・開発／株式会社プログレス
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

This is COOL

COMMAND & CONQUER
APR.25.FRI
ON SALE
@6,800YEN
[SIMULATION]

SEGA SATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA SATURN

全世界で受賞した栄光の数々。

Here is the list of awards that C&C has won:

1995 Game of the Year-Computer Game Review
1995 Planet Studio Award for Games/Game Development
1995 Rommie-Best Strategy Game-CD ROM Today
1995 Computer Game of the year-Computer Games Strategy Plus
Golden Triad Award-Computer Game Review
1996 Strategy Game of the Year-Computer Gaming World
Best Strategy Game-PC Gamer
Editor's Choice Award-PC Gamer
Real Time Strategy Game of the Year-Computer Games Strategy Plus
Developer's Spotlight Award-Computer Game Developer's Association
Game of the Year-ECTS Italy
Game of the Year-ECTS Germany
Computer Game of the Year-ECTS
New Media Invision Award-Bronze Award

史上最強の戦略シミュレーション、ついにサターンへ侵攻。

COMMAND & CONQUER

セガサターンマガジン 1997.4.25. Vol.13
1997年4月25日発行
(毎週金曜日発行)
第13巻13号通巻169号
発行人・橋本五郎 編集人・和田 裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価390円 本体371円
Printed in Japan
T1123404040393
雑誌23404-4/25